

# ACES at WAR

A HISTORY



PROJECT ACES

"1309.19.12.10

SECRET

TOP SECRET

Today information has been obtained that the nation of Belka has armed the high-atmosphere mobile spacecraft, Arkbird, with a nuclear device (s), with the intent of carrying out a nuclear attack on the city of Okchabrek within the Union of Yuktobanian.

Additionally, intelligence has confirmed that the Arkbird will descend briefly once mid-flight to align with the target via atmospheric friction. Analysis of the scheduled launch timing and target coordinates has allowed us to determine the approximate location of this descent.

All proximity fighter units are hereby ordered to immediate sortie and rendezvous at the specified Arkbird point of descent. Destroy the Arkbird before it re-ascends into the upper atmosphere at 1324, and prevent an attack on the target city.

An Ocean Federation and Union of Yuktobania air force intercept is expected. You are cleared to engage and destroy.

There is only once chance to destroy the Arkbird. God Speed.

Ocean Federation President, Vincent Harling"



309 19 12 2010

秘密事項

同日、中央カガ「大気圏軌道宇宙船」アーカードに核弾頭を搭載し、ユークトバニア連邦共和国 オクチャプルス市への核攻撃を企図しているとの情報を入手した。軍司令部を航行中のアーカードが同市産業上へ到達するためには、1度だけ大気圏上層まで高度を下げ、大気摩擦を用いた軌道変更を必要とする。その時刻および座標を計算し、特定に成功した。直前戦艦部隊はただちに出撃し、アーカード降下時を狙って同艦が戦艦離脱する1324時までに破壊せよ。結果、オシア軍 ユークトバニア軍共にこちらへ反撃してくる可能性も考えられるが、これを撃退することも同時に許可する。チャンスは一度限りだ。幸運を祈る。

アーカード連邦大統領 ビンセント ハーリング



## ホリスター沖で発見された作戦書

この紙片は先日、オシア西岸部ホリスターにて発見された。オシア軍の機密書類とおよびその内容に、世界中のジャーナリストが色めき立った。書類の内容から、ハーリング大統領がアーカード破壊を命じた作戦指令書に相違ない。議論を呼んでいるのは「KelN」のサインで、それをケイ ナガセのものとする説が有力である。それが事実なら彼女は「ラースグリーズの亡霊」として存命していたことになるが…？

「ラースグリーズの亡霊」が表舞台に現れたのは、サンド島中隊が死亡したと記録されてから僅か2日後ことである。両隊との対戦経験を持つパイロットが、その飛行戦術の見事さから両隊の成員は同じだと断言する証言例は多い。それらの状況証拠を元に、両隊を同一視して考える専門家は少なくない。



On the horizon,  
beyond the point  
where the river flows  
downwards into the lake  
the dove came just as the  
sun was about to set  
and the forest was still  
in shadow.

And a little further  
just a little further  
and I can see the castle  
again:  
when I do, I will join  
the other friends  
And I can enjoy these happy  
days again.

Dragging its numb body upwards,  
the dove flapped its wings and flew  
towards the castle where the Princess  
lived.

It flew up, and up, weaving through  
the forest, breaking through the  
clouds, up to where it could catch the  
wind.

Although the tailwind it was hoping  
for didn't come, the dove drummed  
up all of its power and kept flapping,  
holding the "miracle medicine" that  
can cure any illness" tightly in its  
beak.

When the dove finally  
made it to the castle  
the Princess and the  
servants were all waiting  
for it.

The King, who was among  
them, was waiting joyfully  
for his wife.

The dove was unable to  
fly as the Princess - found  
it was so weak and tired  
that she could not fly  
any more, so she had to  
be carried.

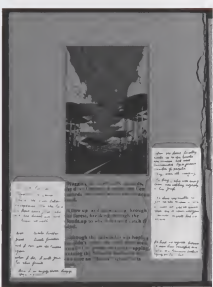
As the dove was about to  
die, the Princess found  
it was so weak and tired  
that she could not fly  
any more, so she had to  
be carried.

They were all waiting  
for the dove to come  
back with the medicine  
that would cure the  
Princess.

On the horizon,  
beyond the point  
where the river flows  
downwards into the lake,  
the dove came just as the  
sun was about to set  
and the forest was still  
in shadow.



足元の河が流れていく地平線の、そのまはるか彼方に、見慣れた霧や城がのさかに見えてきました。  
もう少しで、雲にまぐさことが出来るんだ！  
そして、この雲を雲に降げるんだ。  
そうすれば、またあのすばらしい暮らしが過ごせるんだ！  
(丸屋「魔法の本の巻」より)



鳥がようやく城にたどり着いたとき、城の守りにはこんな日よりもっと深刻な顔をした人があっていた。  
みながみな、すすり泣きをしている。  
中でも、王はひととき大きなうなるような悲し  
声を上げていました。  
城は、ついに闇にあわなかったのです。  
鳥がいなくなったことを、城はとても悲しく思  
うけど、城は自分のしんことを悔やんだ。鳥  
はしなりました。  
城のさびしさを、城はとてつと安らがったからで  
す。  
十巻 終



# ケイ ナガセのメモ

■ Kai Nagase's Memo

ナガセは子供のころにもあった「姫君の青い鳩」を気に入って、常に大事に持っていた。しかし本の後半の数ページを何かの理由で紛失し、彼女は時間を見つけては記憶をたどり、失われた部分を書き出そうとしていた様である。何度も言い直しや誤脱を繰り返してメモに記して 推敲した結果、原文どおりになったと思いきよのページ内に書き加えていた様子が、挟まれているメモ書きなどからもうかがえる。

ナガセの事を知るサンド島の元隊員によると、現実思ったことなどを書いていた様ではあったが、そういうメモは存在していない。

Love  
the journey of  
be come weary after  
my journey, because  
for a while  
I was  
decided to sleep for a little while.

鳩———  
———  
———  
鳩は希望———を持ち明らかに願った———

As the dove, despite the fact that she was alone  
alongside the ship, she dove into the water and  
swam and swam in the water.  
She was lonely!  
She was lonely and she was on the ground again!  
When she was alone, she was alone.

They were all...  
They were all...  
They were all...  
They were all...

足元の河が湧えていく地平線——そのまはるか彼方——に、見慣れた星や城がすかに見える。もう少し！もう少しで船にあらうことが出来るんだ！

そして この星を船に捧げる。あな、すすり泣いている、中でも、王はりときわ大きな、悲嘆の声を上げていた。

On the horizon,  
wherever before disappeared  
into the haze, the dove  
beyond the point could just  
make out the forest and castle  
it knew well.  
Just a little further!  
Just a little further and I  
can see the princess again!  
When I'll do, I'll give her this  
fruit. I can enjoy the heart  
drip again?  
Once again?

足元の河が湧えていく地平線——そのまはるか彼方——に、見慣れた星や城がすかに見える——  
あ——はんの？——少し  
あと少しで、船に会える——もう——ことが出来るんだ！  
そして——星は？——この星を船に捧げる  
そうすれば——また？——もう一度？——あのすばらしい日々が過ぎ  
せる——

As the dove finally, after  
made it to the castle, the prince  
was surrounded by a great  
lot of people.  
They were all weeping.  
Thinking, who was among them,  
was sobbing mightily in his  
grief.  
The dove was unable to get the  
princess in time.  
It was so sad to discover that  
the princess was gone  
because it still had no regrets  
it had no regrets because it  
saw her peaceful and calm the  
princess, looking on the bed  
from  
It knew while it was away,  
the prince.

鳩が——ようやく——城にたどり着いたとき、船のベッドの奥りにには大勢の人が集まっていた。みな、すすり泣いている。中でも、王はりときわ大きな、悲しみの——うなるような——声を上げていた。鳩は——ついに？——星にあわなかつたのだ。鳩は後悔しなかつたが——星がなくなつたことが鳩は悲しかった——船の死に顔がとても安らかだった——鳩は後悔しなかつた——鳩は——自分のいない——



*Razgriz*

When history witnesses a great change Razgriz reveals itself—first, as a dark demon.

As a demon, it uses its power to rain death upon the land, and then it dies.

However, after a period of slumber,

Razgriz returns —

This time, as a great hero.

歴史が大きくかわるとき、ラーズグリーズはその姿を現す。

はじめには、漆黒の悪魔として。

悪魔は、その力をもって大地に死を降り注ぎ、やがて死ぬ。

しばしの眠りのあと、

ラーズグリーズは再び現れる。

英雄として現れる。

上は童話「姫君の青い鳥」の有名な一語である。

この一語に第二次太平洋戦争の戦局を大きく変えた一連の事例がよく似ていたことから、彼らの事を「ラーズグリーズの悪魔」「ラーズグリーズの英雄」と呼ぶ様になったと言われている。

前ページで紹介しているように、サンド島分遣隊「ウォードック」のケイナガサ隊員は、この童話をいつも大事に持っていたという事。遠征「ラーズグリーズ隊」は機体に魔女（悪魔）の記章を付けていた事（実際に関係者からは「ラーズグリーズ隊」と呼ばれていたのでは？）、対戦経験を持つパイロット達の彼らの戦術に対する証言、そして今回発見された作戦書のサイン……もし私の推測が正しいのなら……何故彼らが未だに消息不明なのかは謎のままではあるが、これらの事実が「ラーズグリーズの英雄の正体」を語る有力な手がかりである事にはならないだろうか？

オーストラリア大統領府及び情報局は2020年にこの戦争に関する情報の公開を約束している。その時が来るのを我々は心待ちにしているのだ。



# ACES at WAR

## A HISTORY

# 戦空の英雄達

## INDEX

## Section #01

## 010 WINGS OVER OSEA

オーシアの空を駆けた翼たち

## Section #02

## 032 THE SHOT

歴史を語る一枚

## Section #03

## 054 STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE THE COURSE OF WAR

戦局を変えるべく投入された最新鋭戦闘機

070 TALK DOG FIGHT R01 菅野昌人×河森正治×小川堅司

## Section #04

## 076 MAN AT WAR

戦争と人間

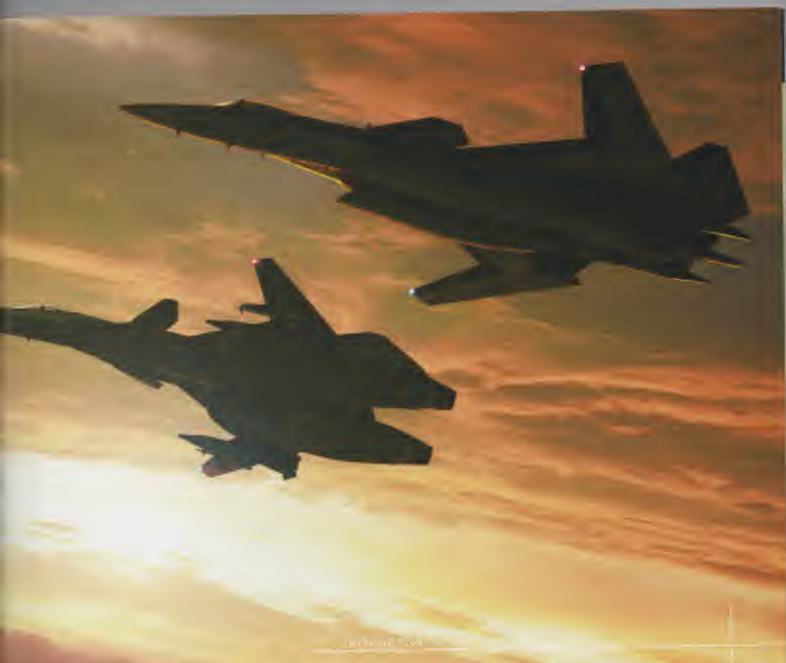
106 TALK DOG FIGHT R02 糸見功輔×吉崎 智×堀内秀峰

## 112 FLAGS &amp; INSIGNIAS, etc.

戦争別 国旗と記章など

## 134 HISTORY OF WAR

戰中



ユースたちの活動についてはこれまでにも各種メディアで報道されてきたが、近年の社会混乱の影響もあって世界全体を俯瞰した情報はどうしても枯渇ぎみだった。1人のジャーナリストとして 真実の記録を後世に残したい。それが本書執筆に至った動機である。本書を手にとったうえで、私が故郷だと愛するこの大津に一層の興味を抱いてくれたら、これほど光栄が倍増しないことはない。

## Section #01

WINGS  
OVER OSEA

## オーシアの空を駆けた翼たち

憧れを遥かに越えた現実がそこにはあった。

幼少の頃、母が買ってくれた本製の飛行機は私の一番お気に入りの玩具だった。年齢を重ね、興味の対象がより現実的そして機械的に様変わりしても、航空機に惹かれる私の気持ちは不変である。大人になると、とりわけ軍用機に強い憧れを抱くようになった。それは私にとって、永遠のヒーローにも似た存在であった。

'80年代以降、オーシア国にも各国家間の緊張はいやがうえにも伝わってきた。日常でもよく頭上を軍用機が飛翔するようになり、その勇姿を無意識に目で追いながら、大気を切り裂く轟音に「本物は違うな」と思ったものである。さらに私は仕事で、環太平洋戦争で開幕の地となったサンド島の航空基地取材する機会に恵まれ、改めて無知な自分を知った。生まれて初めて間近で見る軍用機、そのエンジン音は心の準備をしていても驚愕を感じるほどの迫力を持っていた。熱い空気が、かつて祖父の家でかいだ灯油ストーブと同じ匂いとともに漂ってくる。文字通りの意味でも象徴的な意味においても、軍用機がかくも“大きい”存在とは想像できなかった。その迫力すべてを紙面で伝え切るのは難しいが、本書で一端に触れてもらえれば幸いである。





そのスピードも映画などで想像するものとは別世界、それが現実である。飛行時にはエースパイロットたちの肉体に  
 恐ろしいほどの負(重負)が置かれるが、それを乗り越えなければ生き残れない戦いが彼らには繰り返されていく。  
 圧倒的という言葉がこれほど似合うシチュエーションはない。翼は今日もこうして時代を切り開いていく。











The F-16 Fighting Falcon is a single-engine, multi-mission fighter aircraft designed and built by General Dynamics. It is the most advanced and most capable fighter aircraft in the U.S. Air Force inventory. The F-16 is a true multi-mission fighter, capable of performing all the tasks of a fighter aircraft, from air-to-air combat to ground attack.





レーダー画面は敵および友軍の存在を監視網に照って探査する、パイロットの“第2の目”だ。識別信号によって友軍が青色でマークされる技術は古くから導入されており、エースたちの作戦遂行を効果的にサポートしてきた。

近年の電波探知技術の進歩で「見えない狙い」を測りしめる航空戦ではあるが、いくら近づいても絶対に発見されないという訳ではない。近距離に言えば、急に目の前に現れたとしても近接格闘戦が避けられれば恐れることはないのである。





# WINGS OVERSEA

第1回 戦闘機乗組員の歴史

「ラズングリーヴズの亡軍」と称される飛行機が空を駆け巡る。その中には、当初安全のため乗客からの搭乗を制限された機体も多かった。しかし、戦争終結には非常事態を乗り越え、全機の出発許可が下されたという。戦場の決戦を飾るエピソードである。



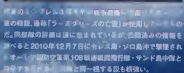












「オーストラリアの海軍は、艦隊司令部に『オーストラリアの戦艦、運輸「ラズブル」の亡霊』を使用し、オーストラリアの海軍の訓練は誤りに加えているが、実際の情勢を考えると2010年12月7日に生じた、ソロ島沖で撃沈されたオーストラリア空軍F-108戦闘機同様に、ランド島中隊と同等な状況と同一様子を望む価値がある。









空母ケストレル内部の機庫。南ペルカのあさ会社は第二次  
世界大戦の直前に、サンディエゴに本社を移転させた。この  
ユートピアに本社を移転しようとしたのは、ケストレルの  
アンダーソン社長に依頼されていた。そのため、ここには甲斐  
からの機体も収められていた。



WINGS OVER OCEA







近をあしらったエンブレム、それがグラブバク戦闘機隊の証だ。ベトナム戦争終結後、オーストラリア空軍強化の目的で、ベトナム人のエースたちで結成されたアグレッサー飛行隊が独立翼にオーストラリアへ帰隊された。彼らは8492飛行隊と名を変えてオーストラリアとニュージーランド間の減亡を顕彰するが、最後は計画を中止され「ラズグリーズの七雲」隊に制された。



ストーンヘンジ防衛の任につくエルジア空軍の2機。捕獲された闘石防衛艦ストーンヘンジの防衛体制は、少々複雑な構成だった。防衛艦自体の運用と協同の近接防衛はミサイル防衛空軍、その周辺地域の防衛はエルジア空軍という編成だ。

もともとエルジアのミサイル防衛空軍はミサイル防衛隊というエルジア空軍の1部隊であり、名義された役割の「流刑地」であった。それがエルジア空軍の艦、捕獲されたストーンヘンジが導入されることによりミサイル防衛空軍として昇格した。かつて空軍により運用にされた艦隊と艦隊飛行隊により、軍力の増強は進められていた。

決定動だったのはストーンヘンジの制空により空軍艦が捕獲し難くなるという条件だった。お互いの関係りがあつていたのが通因とされ、これにより、ストーンヘンジ防衛のために戦死していた空軍艦隊は大幅に削減された。惜まれない艦隊を持つ一部の機動艦隊が防衛の要となっていたが、その導入は難航し、新艦隊に増強されていたほどの戦艦を防衛力とは見えなかったのだ。





ユリシース落下

08.07.1999撮影

1994年10月、全長1.6kmの小惑星1994XF04が発見された。のちにユリシースと命名された同小惑星は1999年7月8日に地球のロシュ限界の内側に到達、1000以上もの塊に分裂して断片的に地表へと降り注いだ。写真は落下直前の隕石の1つを捉えた貴重な1枚である。この未曾有の天災はユーグア大陸に混乱をもたらし、大規模戦争の引き金になった。

## Section #02

## THE SHOT

## 歴史を語る一枚

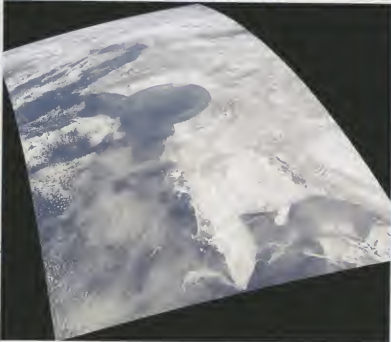
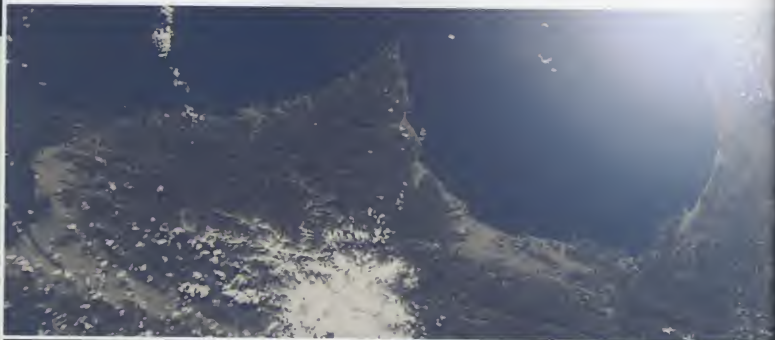
人間とは、かくも矮小な存在なのか。そんな想いが心に突き刺さるのを感じながら、私は目の前の海を眺めていた。私が訪れたのはニューフィールド島（P.35参照）のアンダーソンクレーターである。数時間前にセスナ機で上空から眺望した時、確かに円形を成していたそれは、今こうして地上から観察すると辛うじて岸辺の湾曲を見て取れる程度である。大地に口を開いたクレーターはなんと巨大で、そして私はなんと“ちっぽけ”なのだろう。改めて畏怖の念を感じた。

我々が記憶する人類史の中で最も大きな天災であり、世界そのものを変えた小惑星ユリシースの落下。その危機を食い止めるために生み出され用いられた科学技術は、いつしか人間同士の争いの種となり、戦争の概念すらも変えていった。ストーンヘンジをはじめとして、戦乱を経て写真や資料にその姿を残すのみとなってしまった物も少なくないが、これらは沈黙を持って雄弁に語る、歴史の証言者に他ならない。今、その姿と声を追っていく。





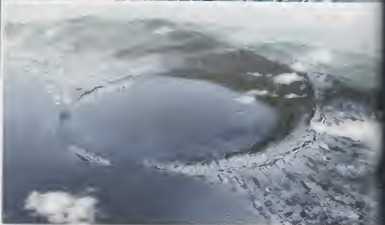




高圧から見た地球の傷跡、砕かれた大地を人々の魂が見つめる。衛星からの解析も含めて判明したユリウスによる地球への衝突は、直径1マイルを超えるもので30億人を数える。分裂した核はその跡とが痕に留したが、フーパーンタイ、ニューフィード、ロスカス、スカリー、人口密集地へ落ちたものは最大の被害をもたらした。

# THE SHOT

歴史を語る一瞬



## アンダーソンレーター

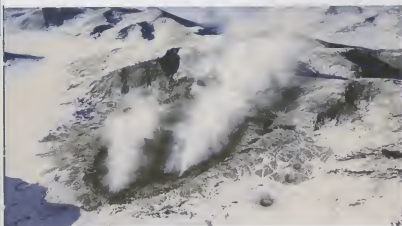
19.09.2004撮影

ノースダコタの南約60マイルにある、ニューフィード島東海岸に残る有名なクレーター。隕石は島の東部を横断するように地盤に衝突し、周辺に多大な被害を与えた。島中央を南北に走る山脈が島となり、西部のダメージが知られたのが不幸中の幸いだったといえる。近年、クレーターを埋め立てて島の復興を促しようという意見も出されているが、観測中の震動が来た動も震としており、計画が凍結として進んでいないのが現状だ。また、クレーターを観望中の地質学会による埋め立て反対運動も行われており、復興への道は長い。



### ニューフィールド島

ユージア大陸から海嶺を経て北東に広がる小島群がノースポイントである。ニューフィールド島はその南西に位置する小さな環島に通ぎをかったが、アンダーソンクレターの所在地として今や世界的に知られる存在となった。島を南北に縦断する山脈が地脈上の特徴であり、北東端にはアレクサード飛行場を有する。島民は島の南東沿岸に面を構えてきたが、現在ではクレターによって居住区が南北に分離されてしまい、復興の大きな妨げになっている。



### クラシンスキークレター

その美しさと巨大な音響とで知られるシェズナ山脈にも小惑星ユリシズの爪痕が残されている。天文学者ロマン・クラシンスキーが打ち上げられている高さ170kmに達したクレターである。この地に落下した隕石は一度クレターの手前の山に衝突したが、その力を打ち消す爆が出ず、そのままだけに山頂を突き抜けたような高い跡を残している。また衝突時に発生した熱風によりクレター周囲の万年雪は溶かされ、中心部からは未だに水蒸気が立ち昇っているのが確認できる。



### レイカークレター

レイカークレターはその存在以上に、隕石衝突による二次災害の方が有害である。この地に落ちた隕石の衝撃は、もともと地盤の緩かったこの地域一帯に大きな地盤変動が起これ、エルジアの首都ファーバンティの海岸線も水没させてしまった。それだけの災害を被りながらも、エルジア政府は他の地へ遷都すること無く、以後もここを首都としている。レイカークレターは海の中に出来たクレターの為、他のクレターに比べ被害が激しく、いずれば跡形も無く消え去るであろうと考えられている。

## THE SHOT

歴史を語る一冊

### ユリシズの傷跡

小惑星ユリシズが数度の軌道に分裂して落下したとされる事例は、全世界で1000件以上が報告されている。最大の被害をもたらしたクレターとしては、ユージア大陸に残る上の4つとアンダーソンクレターが特に有名である。これら歴史的偉勳の証人たるクレターもその多くはいずれ埋没し、あるいは復興事業によって姿を失っていくことだろう。しかし、その被害はあらゆる面で人間の記憶に永遠に残り続けるに違いない。



そしてクレターがここできたと  
水蒸気がモクモクしてきます

インパクト！ 山頂が砕ける

隕石がこう落ちてきてー

「雪山」というより「雪山」の印象に近い  
山頂にはエンハンストベース、らいドームレーダーがある  
時にそって施設が並び、一つのシステムを形成する。それが二個所ある

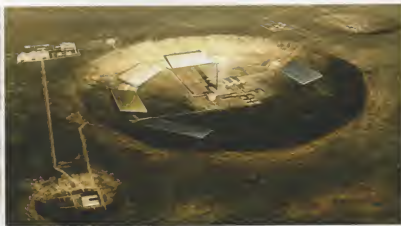
こういった場所に設置される





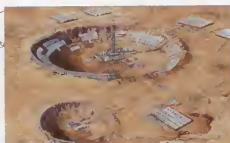
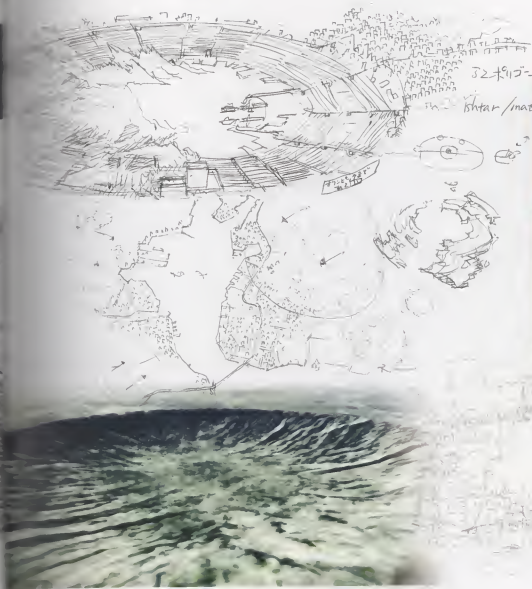
### ゴールドバークレーター

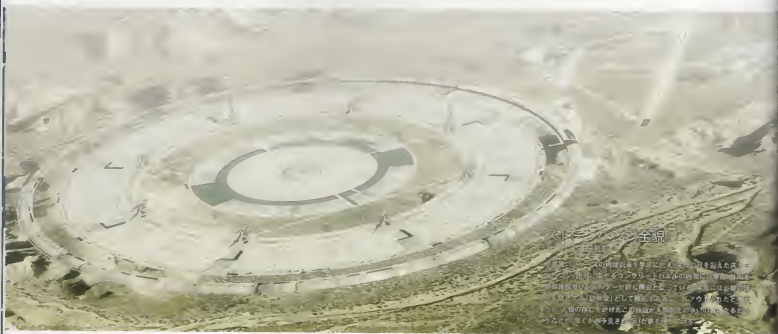
衛星ユースによって大地に穿たれた最も大きなクレーターの一つに、このゴールドバークレーターがある。直径約8.4kmに及ぶこのクレーターは、大型の隕石が落下したにも関わらず、インパクト・ボインが明確であった為、衝突時の威力が測られ、この程度の規模で遠くではないかと科学者達は分析している。衝撃により大地が砕かれた結果、クレーターの中心部からは砂漠の地下に流れる地下水が湧き出ているのが見えるが、そう遠くない将来にクレーターの東西に流るイルザリ河のように覆れるであろうと予測されている。



### マッケンジークレーター

マッケンジークレーターの存在するフェリスパーク地方は、「メサ」と呼ばれる上部を平らに切り取ったような形をした断崖が続いている地域である。このあたりは年間を通して極端に降水が少ない為、他の地域にあるクレーターに比べ、農作により壊される事もなく数万年後まで残るであろうと研究者達は推測している。また以前より、この地域は赤道に近く日照時間が長いという地理的条件から、安定した太陽光発電が行える事が注目されており、何機ものソーラーパネルが建設されているのが見受けられる。最近ではこのクレーターを利用したタワー型光方式のパイロットプラントの建設が行われているようである。





### 建設中のストーンヘンジ

1995年4月20日、FCU大統領が小部隊ユリシーズ地球実況が現実との情報を公表。このときすでにストーンヘンジ開発計画は締結裏に進行中だったという。世界中から集められた技術者や施工会社により、建設事業は急ピッチで進められた。

エルジャ軍が「ストーンヘンジ」を大型制圧兵器として検閲後、ISAF軍による特殊潜入工作任務が与えられた。写真はその間に撮影された画像。画像データ送信時に発生する電波の副次的放射（サイドロープ）を捕捉され、結果としてISAF軍の計画破壊工作は失敗に終わった。画像の撮影された時期、場所、また潜入した工作員の生死等の情報については公表されていない。

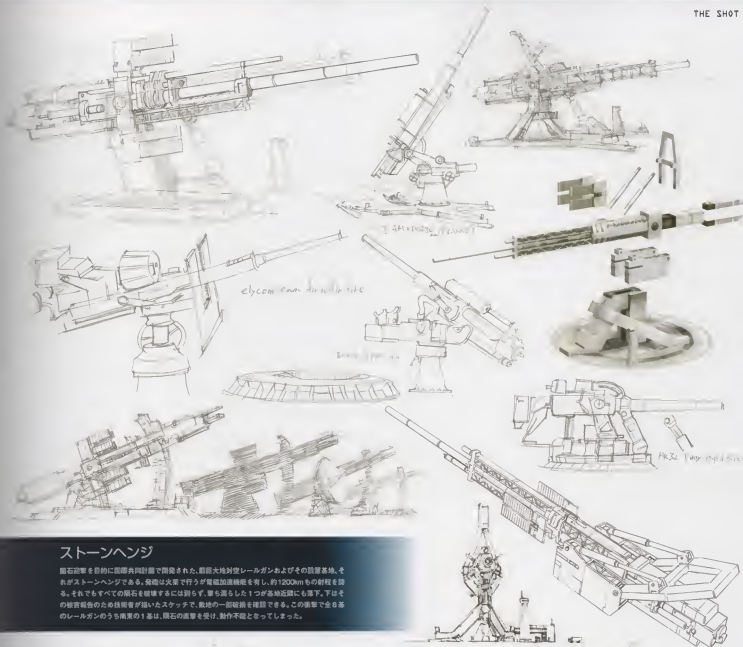


### 建設中のストーンヘンジ 13.09.1998 撮影

1995年4月20日、FCU大統領が小部隊ユリシーズ地球実況が現実との情報を公表。このときすでにストーンヘンジ開発計画は締結裏に進行中だったという。世界中から集められた技術者や施工会社により、建設事業は急ピッチで進められた。

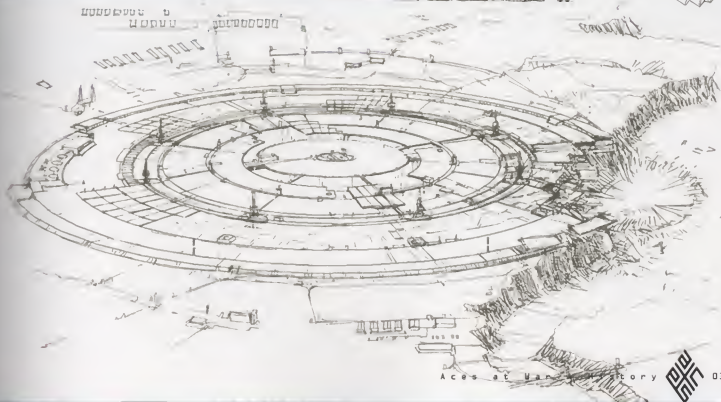
# THE SHOT

非暴力を語る一役



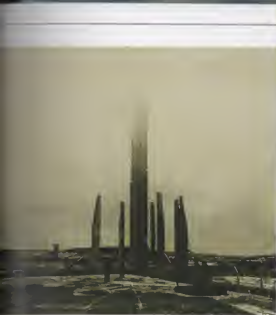
## ストーンハンジ

隕石攻撃を目的に開発された、巨大大対空レーザガンおよびその設置基地、それがストーンハンジである。機体は攻撃を行うが電磁加速機関も無し、約1200mmもの射撃を誇る。それですべての隕石を破壊するには到らず、撃ち漏らした1つが各地に落下し、下はその被害報告のため技術者が集ったスケッチで、敵地の一部破壊を確認できる。この機体で全周のレーザガンのうち南東の1基は、隕石の直撃を受け、動作不能となってしまった。



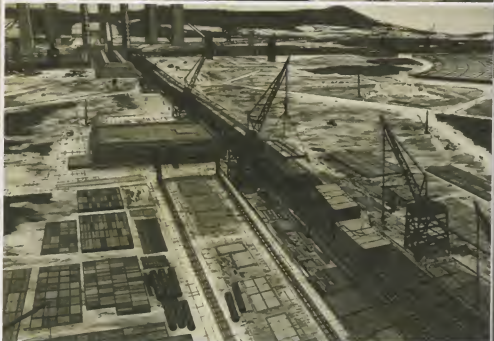




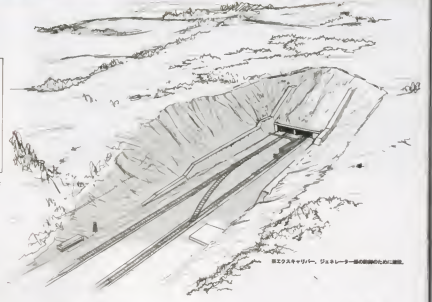


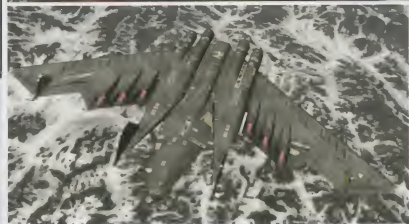
## エクスカリバー

戦時中に驚くべきイタワブルな反動にそびえ立つ巨神の万、それ  
はエクスカリバーだ。1961年に始まるベトナム公団のBMD  
（Battlefield Airborne Defense）すなわち「保護ミサイル防衛」構想  
の中心となる。本は超高度化学レーザー兵器である。超高度の  
レーザーを1回につき約8秒間照射し、投入したター  
ゲットにダメージを与える。理論上では、軌道上の衛星を  
破壊し、破壊すれば半径1200kmもの範囲をアウトレンジ  
攻撃が可能にできると技術者は報告している。



▲ 2000年、米軍の最新鋭、エクスカリバーの運用を説明する。レーザーは、超高度の衛星を破壊し、破壊すれば半径1200kmもの範囲をアウトレンジ攻撃が可能にできると技術者は報告している。





## 最後の抵抗

25.12.1995撮影

フレステルはベルカ戦争で連合軍が「くろがねの巨典」ミッションとして記録を残す戦局において、初めて実戦投入された。左の写真は、その交戦時に幸うじて撮影に成功した、資料的価値の高い一枚である。フレステルはウズティオ共和国のヴァレー空軍基地への空襲攻撃には成功したが、ガム隊の機動を阻止するには到らず反撃を受ける。武蔵組編「遠征隊世界」に加盟した航空部隊の機動もガム隊には通用せず、フレステルは独断行にして山頂部へ墜落した。

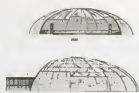
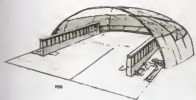


## ベルカの怪鳥

04.04.1995撮影

連合軍に残された記録を紐解くと、Bm-335が出撃したのはベルカ戦争全体を通して「虚空の翼」ミッションと「臨界点」ミッションだけだったようだ。出撃回数こそ多くないが、いずれのミッションもベルカ軍が地上攻撃に重点を置いていた点で共通しており、軍事評論家が同様の対地攻撃力を高く見積もる1つの証拠になっている。

THE SHOT  
歴史を語る一枚



## フレスペルク専用ドック「鳥の巣」

ベルギー国西部のシム山脈北部にそびえるイエリンド山は、かつてから近隣諸国には名も知られた存在だった。併置されていた巨大なドーム状の地洞窟、通称「鳥の巣」が人々の目を引いていたからである。ただ、そこでフレスペルクが開発されていたことは軍事秘密を厳重に守られて知られなかった。その一環として、南から吹く強い風によってこの洞窟が変動に陥っており、人工衛星からの画像解析がほぼ不可能だった点が指摘されている。

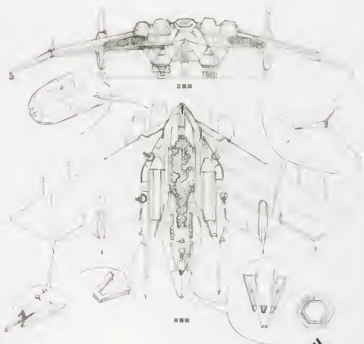
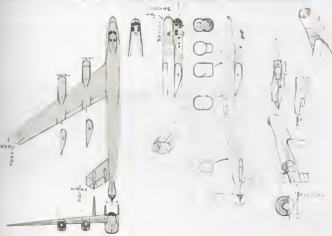
## 重巡航管制機「フレスペルク」

全幅503mという巨大な重巡航管制機。コードネームはXB-O。両ペルグの形式が異なるが、機体構造は共通している。その名も、重巡航管「鳥の巣」を指す。ドクター・ライナーとは以前に敵対し、戦死した。その死を、記録にないため、第一級機動を完了したのみであり、機動に陥入れば、長距離航行を目的とした空中空間、そして空中管制機としても戦えたであろうと予測されている。1350.2kNの高出力エンジン6基を6基搭載しているが、管理システムに機動性は低い。



## Bm-335 Lindworm

ベルギー国西部のシム山脈北部にそびえるイエリンド山は、かつてから近隣諸国には名も知られた存在だった。併置されていた巨大なドーム状の地洞窟、通称「鳥の巣」が人々の目を引いていたからである。ただ、そこでフレスペルクが開発されていたことは軍事秘密を厳重に守られて知られなかった。その一環として、南から吹く強い風によってこの洞窟が変動に陥っており、人工衛星からの画像解析がほぼ不可能だった点が指摘されている。







### 見えない要塞

30.11.1995撮影

1995年6月20日に停戦協約が結ばれたのも、各国はベルカ公園へ監査団を派遣し、国内情勢を多方面から調査した。この写真はそのときに収められたと推察されている1枚である。少なくとも11月30日時点のアヴァロダムには、写真のように地下施設を隠し隠すように水が貯められていた。12月31日にはV-2発射を可能にするため排水が完了しており、下のスケッチのように地下施設が確認できたと報告されている。



## THE SHOT

滑走路部分から迎撃用の  
戦闘機などもとばせる。

格納庫になります。  
この辺りに戦車部隊を格納。

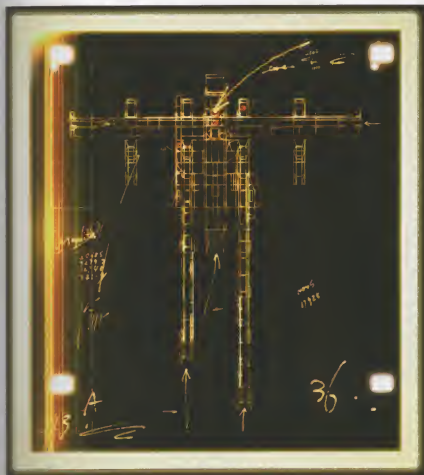
ダム部分。この部分は特に  
兵隊としての機能はなし。  
平常時はこのダムの水を利用して  
カモフラージュしている。

ミサイル発射台の通る溝  
シャッターが閉まる仕組みになっている。

ミサイルサイロ

### アヴァロダム要塞

ムント軍のダムを襲った、武装集団「国境なき世界」の要塞。ダムの底に設置された地下施設の入口にはすべてシャッターが閉ざされており、これを用いれば軍事全体を水底下に隠すように設計されていた。内部には兵隊を匿藏したV-2が保管されており、より後をが支える「破壊」という名の新たな部隊のために発射されるところだったが、無断の対空迎撃網を張り付けたボム1の活躍によって阻止された。



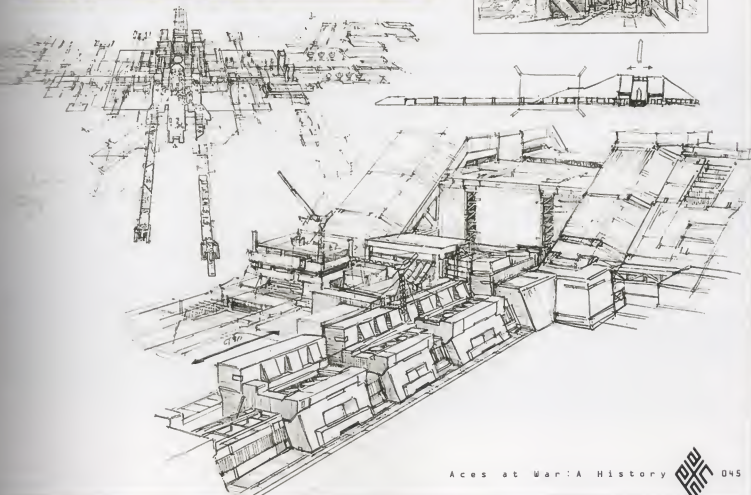
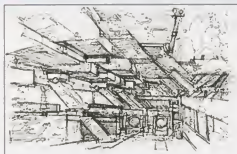
## マイクロフィルムのメガリス図面

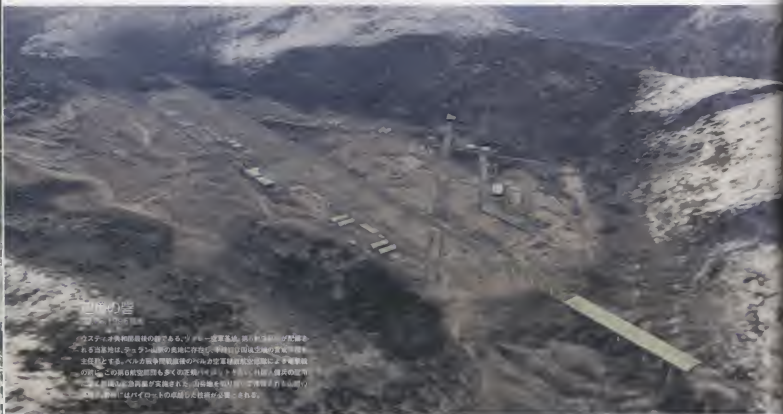
28.09.2005 黒出

このマイクロフィルムは、ISAF軍による「メガリス」ミッションに参戦した機銃のパイロットの証言から、ブリーフィングで作戦指示を受ける際に提示された資料であることが判明している。エルジャ軍の一般の将校が独断でメガリスに立てこもってしまったといえ、エルジャ軍はすでに9月19日12時00分時点でISAFの機銃部隊を受け入れていたのだで、同施設の内閣増強を入手するのにも影響だったことは想像に難くない。マイクロフィルムに残っている手書きのメモや矢印は、この資料を元にISAF軍とISAF軍上部部が協力を要した際に書き込んだものと推測される。ISAF軍のメダウス1号基地内部に飛び込み、これを破壊することによって成功したのも、このフィルムあってこそと考えよう。

## メガリス

エルジャ軍の最終兵器とも呼べる軍事施設で、エルジャ兵和軍の第9部隊「パンティ」のタウンランダム施設内に設置されている。エルジャ軍の拠点、それらとともいえる施設、施設もろろ立てこもり、施設の施設を収めた場所として金にも有るである。巨大なサイロ施設施設であるのと同時に、今なお地球の軌道上に突っ込んで小惑星の軌道を人為的に引き寄せて落下させる装置を有した、特殊兵器でもある。





ヴァレー空軍基地

ベルカ戦争でウスティオ共和国の国土が崩壊する中、ヴァレー空軍基地は停戦協約の日までまったくの無傷であった。そのためウスティオ共和国の臨時政府は辺境のこの地を拠点に定める。ところが1995年12月25日、武装集団「国境無き世界」の航空部隊による奇襲を受け、基地は深刻な被害を被ってしまった。

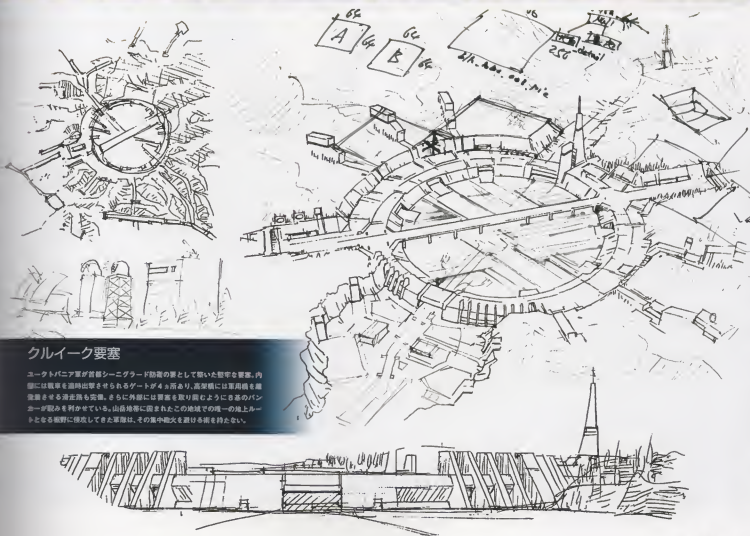




### 原爆前哨基地の全貌

1945年11月

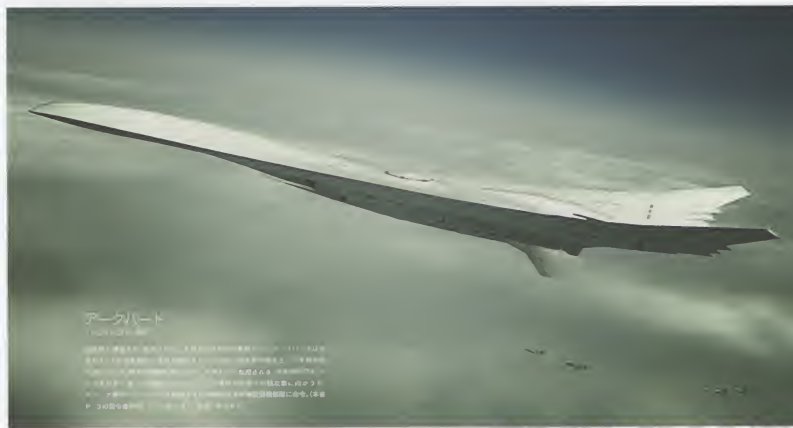
第二次世界大戦の終結を待たずに、原爆前哨基地は完成した。その手前や中庭にも原爆を落とすための施設が設けられていた。原爆も2度試みられたものの、原爆の威力は想像の及ばないものであった。地上部隊の侵入すらままならなかったため、しかしこの原爆前哨基地は、原爆の威力が想像の及ばないものであった。



### クルイック要塞

ユークラビア軍が原爆前哨基地の要として築いた要塞。内部には戦車を臨時出撃させるためのゲートが4ヶ所あり、高層には軍用機を離陸させる発着場も完成。さらに外部には原爆を取り囲むように原爆のバンカーが組み立てられている。山岳地帯に築かれたこの施設での唯一の地上ルートとなる戦野に侵入した原爆は、その真中から撃たれる砲と対峙し、





## アーケバード

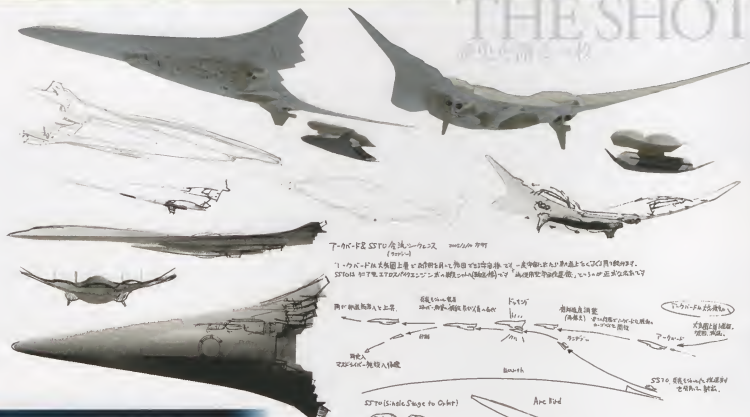
(B-2 Spirit)

1988年、米空軍は、B-2 Spiritの開発と生産を、ノースロップ・グラマン社に委託した。B-2 Spiritは、世界初の完全ステルス爆撃機であり、その性能は、従来の爆撃機とは異なり、敵国の防空網を突破し、敵国の領土に侵入し、敵国の軍事施設を破壊する能力を持つ。B-2 Spiritは、その性能から、米空軍の主要な戦略兵器の一つとして、重要な役割を果たしている。

（本書P.3の図を参照）

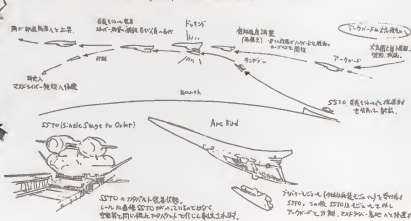
## THE SHOT

（B-2 Spirit）



アーケバード SSTO 全機シルエット (参考)

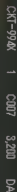
「アーケバード」は、米空軍の主要な戦略兵器の一つとして、重要な役割を果たしている。その性能から、米空軍の主要な戦略兵器の一つとして、重要な役割を果たしている。



## アーケバード & SSTO

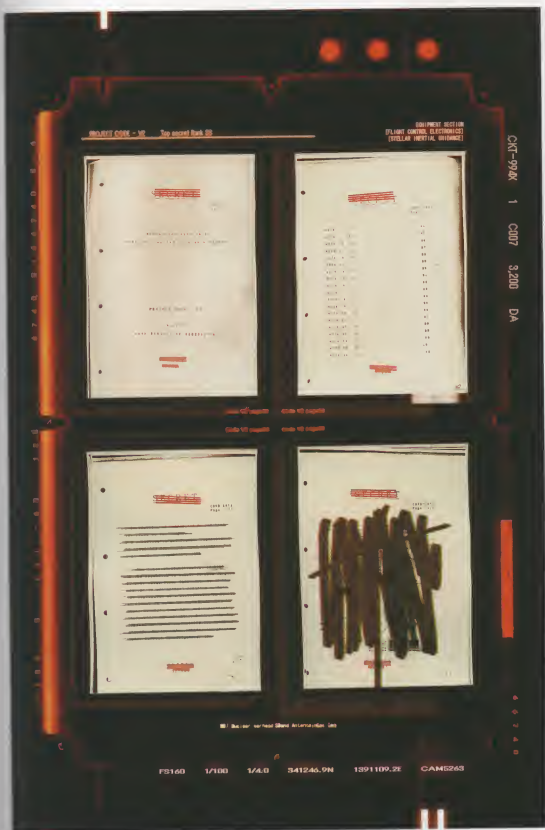
アーケバードは、米空軍の主要な戦略兵器の一つとして、重要な役割を果たしている。その性能から、米空軍の主要な戦略兵器の一つとして、重要な役割を果たしている。





今年年初に情報公開された機密文書がもたらした衝撃は、今なお記憶に新しい。それは大量破壊兵器V2の存在と同時に、一歩間違えばそれが使用されるところだった事実を示していた。2010年12月23日、ユークトバニア軍情報部の女性少佐オベルタス女史が、1枚のディスクを挿えてV2を選択し開いた。例の機密文書のまぎすディスクが与えられたのもこのころ。オージャ軍の調査によるとV2の開発は15年前の勃発から戦争時代に始まっていたものの、未完成のまぎす装置を迎えたいという。戦後、グランー社は旧ベルカ勢力の工作機関として確立し、V2開発を秘密裏に進めていたようだ。V2は戦後東部SOLGに継承されるも、両国ともにオージャ軍にもオージャ軍に破壊されている。





## V2核弾頭

戦を継続した大量破壊兵器。オー  
ーア軍は2010年12月16日と  
昨日にも計2個の核兵器を海底  
に封鎖したと発表しているが、ど  
ちらも小型の戦術核だったとさ  
れている。それとは異なりV2  
はMIRV、つまり複数の弾頭を  
搭載し、長距離で飛ぶ目標を  
攻撃可能な弾道ミサイルである。  
オーア軍によればその破壊力  
は、オーシア連邦規模の国家が保  
有する大都市の半数を消滅でき  
る規模と推定されている。

## THE SHOT

歴史を動かす一撃



## 落下するSOLG

31.12.2010撮影

冷戦時戦争末期、ベルカ公園はSOLGを密かに奪取し、マズドワイパーから射出した核兵器V2を搭載させていた。SOLGを奪取していたのは、旧南ベルカ領のノースオース州にあるグランダー・I.G.社の実験施設で、同社の社長はベルカ戦争時に自国を破壊に導いた悪人、通称「灰色の男たち」の1人でもある。この基地はオースラ連邦を中心とした連合軍による「ACE」ミッションで破壊されたが、SOLGには地上からの制御が遮断された際、自動的に落下機動に入るようプログラムされていた。あわやオースラ首領オーレンドへ墜落かと思われたが、通称「ラズグリーズの亡霊」部隊によってSOLGはその直前に破壊された。

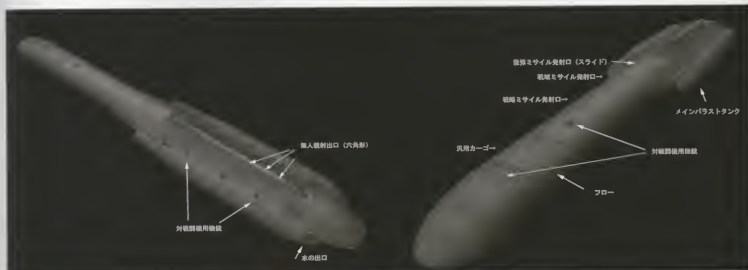
# THE SHOT

歴史を語る一瞬

## SOLG

SOLGという名称は「Strategic Orbital Linear Gun」を略したもので「ソーグ」と音読する。元々はベルカ戦争中の1995年にオースラ連邦共和国が開発し始めた大型の戦略兵器だったが、終戦とともに利用価値がなくなったと判断されて放棄。それを露大平洋戦争時にベルカ公園が手中に収めていたことが突き止められている。SOLG自体は無人で、地上から制御するシステムが採用されていた。





## リムファクシ

第二次世界大戦時、ユーグトバニア連邦共和国は戦艦潜水空母を2隻所有しており、1隻はシンファクシに改装して投入されたが、本艦リムファクシである。戦艦潜水空母は広範囲に攻撃可能な戦艦ミサイルや、無人機搭載中隊の派遣が出来るなど、従来の空母の概念を変えうる能力を内側に備えしめた。85にリムファクシはシンファクシよりシステムの最適化が図られ、乗組員わずか40人で運用可能という特徴もあった。

## ドックに行むリムファクシ

2019年撮影

巨大な体躯をドックに納める戦艦潜水空母の実証試験船。サマノフ造船(1991年当時)がシーニグランドで行われた実証試験で各国に示して高らかにアピールしたことから、決戦の最前線として世界に強固なインパクトを与えた。全長300mを超える船体には数百発ものミサイルが並び、戦闘艦としており、まさに火薬庫(アーセナルシップ)の機能を果たしている。なお「ラズグリーズの悪魔」という呼称は元々、ラズグリーズ海軍を航行していた同型艦船をロシア軍がそう呼んだのが始まりである。同艦がロシア軍のサント島中隊に撃沈されたところから、ユーグトバニア軍が異例の意を込めてサント島中隊を「ラズグリーズの悪魔」と呼ぶようになり、引いては戦争末期に活躍したロシア軍の戦艦部隊が「ラズグリーズの悪魔」と称された。



## Section #03

# STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE WAR THE COURSE OF

## 戦局を変えるべく 投入された最新鋭戦闘機

「あたかも未来の世界からやってきたかのような」  
最新鋭軍用機にはそんな錯覚を覚えさせるだけのオーラがある。

国際交流が年々活発化している現代、グローバル化に染まるのは軍需産業として例外ではない。近年の戦争で投入されてきた軍用機のほとんどは、このユーゴスラビア大陸に限らず各大陸の様々な国家でも見ることが可能だ。ただ例外もあり、特定の国家独自の技術で開発され、ユーゴスラビア大陸以外には今現在まだ流出していない軍用機も少なからず存在する。一般に最新鋭軍用機と呼ばれる機体がそれである。近年のベルカ戦争、環太平洋戦争、大陸戦争の3戦史に投入された最新鋭戦闘機には3機体が知られている。他大陸に類を見ない、その未来的なフォルムと機能美を改めて見直してみよう。

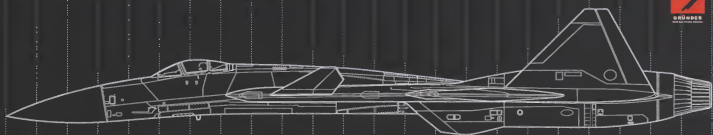
ベルカは美しい雪と緑の土地、そして資源も乏しい国であった。電に飢えと寒さの恐怖心が根底にあり、その危機意識から防衛で強い国家性がある。冬は長く、マイナス30度にもなる。その間人々は家の中で金属加工や織物を造るから国内製手工工業が盛んに行われていた。ベルカ人の手先の器用さはこうした環境の中継りしていったのだ。

産業革命以降、工業化はベルカが生きる唯一の手続きであった。そのなかでもカメラや時計など光学製品や精密機器の開発はベルカの得意とすることであった。その延長線上のレーダー技術やセンサー、電子機器の製造技術は他国の追随を許さぬほどに成長していった。

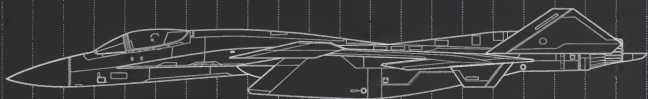


# FIGHTERS CHANGE THE COURSE OF WAR

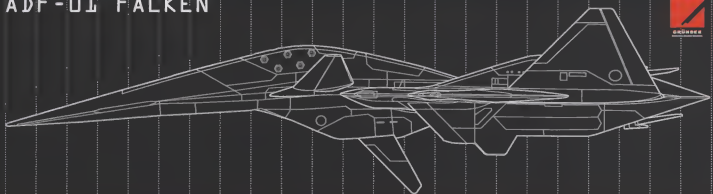
ADFX-01/02 MORGAN



X-02 WYVERN



ADF-01 FALKEN





概要	用途	制空 / 多用途戦闘機 / 試験開発機
乗員		パイロット1名
開発開始		1985-1-4
開発国		ベルカ公国、南ベルカ国空兵器産業
全長		23.9m
全幅		15.7m
全高		9.8m(主翼展開時) 5.7m(収納時) 4.6m
重量		空重 19,600kg
動力	エンジン	WWX-5D-401 (シリーズ400, WWX-GD-428の原型エンジン)
性能		戦闘行動半径 1200km
	最大速度	Mach 2.0+

ADFX-01 / 02 MORGANとは開発史が込み入った軍用機も珍しい。そもそもADFX-02はベルカ戦争前夜に南ベルカ国空兵器産業が心血を注いで開発していた試験開発機であった。実用段階に至る前に停戦条約が締結されてベルカ公国は敗戦するも、武装組織「国境なき世界」がクーデターを起こして開発施設およびADFX-02を接収。同機は「片羽の妖精」の異名を持つパイロットが乗り受けたが、

武装	固定武装	GL-30mm機関砲1門
	ミサイル	自衛用短射程対空ミサイル2発 TLS (Tactical Laser System) "Zolaite" MPBM (Multi-Purpose Burst Missile) "Hyperthene" ECMP (Electronic Counter Measure Pod) "Morganite"
その他	空中給油	可能 (フライングブーム方式)
	地上運用	不可

ベルカ戦争の英雄 ガルム1に撃墜された。なお、ADFX-02には戦闘レーザー TLSをはじめ、アヴァロンダム意と連携した弾道ミサイルの管制機能が搭載されていたことが確認されている。

そしてADFX-01は、ベルカ戦争時に連合軍が南ベルカ国空兵器産業を接収し、完成まで運び置けた機体だ。

概要	用途	制空 / 多用途戦闘機
乗員		パイロット1名
開発開始		1988-MM-DD7
開発国		エルジア共和国
寸法		全長 21.84m
	全幅	13.3m (外翼展開時) 11.84m (外翼収納時)
	全高	4.30m (外翼展開時) 3.42m (外翼収納時)
重量	自重	16,800kg
動力	エンジン	ERG-1000×2
性能		戦闘行動半径 1050km
	最大速度	Mach 2.5+

武装	固定武装	航空機関砲1門
	爆弾	無誘導空対空爆弾 小湾深潜水爆弾
	ミサイル	AIM-9X サイドワインダー R-73 アーチャー シークワイザー対空用AAM 高機動対空ミサイル
その他	空中給油	可能 (フライングブーム方式)
	地上運用	可能

X-02 WYVERNの開発史は、実に数奇な運命を辿る事となった。大陸戦争直後のエルジア軍は軍備の兵装を中心に軍費を費やしており、X-02の設計思想にもその影響が見られると多くの軍事評論家から指摘されている。実際にエルジア軍が開発計画に着手したのは1998年頃と見られており、当初は海軍型の艦載機を考えていたが、空軍からも新鋭戦闘機が要望されたため海 空軍両用の制空戦闘機として開発が進められた。

ところが2003年の軍にストーンヘンジを接収したエルジア軍の内部にて、莫大なるコストがかかる戦闘機開発に疑問を投げかける一派が台頭。X-02開発推進派との対立は激化を続け、開発は事実上の中断を余儀なくされてしまった。2005年4月2日にストーンヘンジが陥落して以降、エルジア軍は一気に劣勢に立たされ、X-02開発の再開が正式に決定される。しかし資金や物資の不足で開発は思うように進まず、結局は完成寸前で終戦を迎えてしまった。

概要	用途	制空 / ABL 艦載型特殊用途戦闘機
乗員		パイロット1名
開発者		ノースオーシア・グラウンダー イングストローム
寸法	全長	24.00m
	全幅	15.92m
	全高	5.64m
重量	自重	23,300kg
動力	エンジン	WWX-GD-425×2
7Eに11 コックピット		COFFIN システム
性能	最大速度	Mach 2.2

武装	固定武装	航空機関砲1門
	爆弾	Tactical Laser System (TLS) 1門 燃料投下爆弾 (詳細不明) 重下パイロン爆弾
	ミサイル	AIM-92M サイドワインダー ミーティア BVRAAM
その他	空中給油	可能 (フライングブーム方式)
	地上運用	不可

海平洋戦争で最強と目されるADF-01 FALKENは、ベルカ戦争期に誕生したADFX-01 / 02 MORGANをベースに開発された、言わばその“姉妹機”に相当する軍用機だ。両機を比較したとき主翼の形状などに類似性を見て取れるのは、そのためである。  
南ベルカ国空兵器産業を前身としたノースオーシア グラウンダー I.G.社は表向きではオーシア連邦の軍需企業を装っていたが、その裏ではベルカ公国の工作機関

として暗躍していた。ADF-01 FALKENは同社で開発が進められていたが、その完成前に計画が露見し、事実上開発機関は解体せられている。その後、すべての開発資料は連合軍に引き継がれ、ADF-01 FALKENはようやく完成に至った。  
化学レーザー一機ユニット [Tactical Laser System / TLS] を搭載できたりと、兵隊のレベルも群を抜く機体重量をカバーするため巨大なエンジンを採用したものの、機体の大型化および離陸に必要な滑走距離が長いなどの欠点が生じてしまった。

機体は完成寸前で終戦を迎えてしまった。







# FIGHTERS AT WAR

X-02 WYVERN の構造における最大の特徴は、独自の可変翼機構にある。低高度では主翼は前高翼の形態をとり、比翼をきつて機動能力を発揮可能だ。それに對して時速約700km 以上の航行時には主翼が折り畳まれて後退角翼に変形し、高速飛行能力と高いステルス性を獲得できる。外観的な変化が著しいため、開発中にエールジャーマンが主翼の無翼機を比較試験中という誤解がISAF 軍にもたらされた逸話も残る。主翼を燃料タンクに使えないため、燃料搭載量が少ないのが欠点。

X-02 WYVERN には外観の細い目を最小限に留めたシームレス処理および、レーザー波の吸収効果が高く、耐久性に優れたステルス塗料が採用された。武装は射程200km 級のターゲッドファイア長距離空対空ミサイルと AIM-9X の装備が可能だが、それと比べると地上攻撃兵器が物足りないというテストパイロットからの指摘されていた。それでも最新の電子装備は陸軍システムや火器管制装置と完全に統合化されており、総合的な戦闘能力はこれまでの軍用機より高いと目されている。



# 「ADFX-02」の登場と「ADFX-01」の活躍

「ADFX-02」は、その名の通り「ADFX-01」の改良型である。その改良点は、主に機体の軽量化と、エンジンの出力向上にある。また、機体の形状も、より流線型に設計されている。

本編の前半部分では、ADFX-02が、その優れた性能を活かして、数回、ADFX-01と対戦している。その結果、ADFX-02は、ADFX-01を撃墜している。これは、ADFX-02の初勝利である。

「ADFX-02」は、その優れた性能を活かして、数回、ADFX-01と対戦している。その結果、ADFX-02は、ADFX-01を撃墜している。これは、ADFX-02の初勝利である。

STATE OF THE ART AIRCRAFT FROM THE 1930S TO THE 1960S



# WINGS OF FIGHTERS OVER WAR

FROM THE  
1930S TO THE 1960S

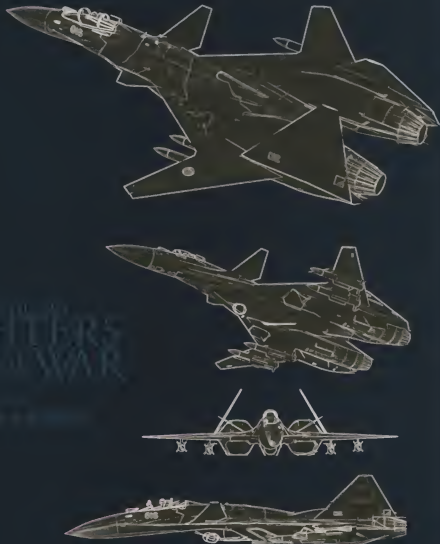
ペルカ空軍は伝統的に格闘戦を非常に重視する傾向にある。

それは過去の幾度かの対戦において運動性に優れた軽量戦闘機で決定的な戦果を挙げたという必須パターンが形成され、それがペルカ空軍の戦術の根幹となっていったからだ。そういった背景から使用される戦闘機はいずれも運動性の高いものが好まれた。そしてADFX-01のカナード付き前翼という形態はペルカ空軍が求めた「究極の解答」といってよいものであろう。ステルス性が重視される現代の戦闘機開発において、カナード付き前翼は不利とされるがペルカはそれを捨てなかったのだ。

ADF-01 FALKEN は、ペルカ戦争中に誕生したADFX-01/02 MORGAN をベースに開発された、言わばその「姉妹機」に相当する軍用機だ。両機を比較したときに主翼の形状などに類似性を見られるのは、そのためである。技術検証機であるADFX-01/02 の実戦データからわかったことは以下の通り。

- (1) 大出力レーザーは戦術戦闘において極めて有効な兵器であること。
  - (2) ただし小型化が必要で、可能であるならば機体内に収納できるほうがよいこと。
  - (3) レーザーの長距離射撃能力を最大限に発揮するには高度なセンサー類との連動が必要なこと。
  - (4) そして、より高いステルス性が必要なこと。
- これらの教訓からADF-01 FALKEN の形状はADFX-01/02 のを継承しているものの、レーザーユニットは小型化され、機体に収納式とされた。他にも短距離ミサイルの内部、エッジラインの角度の統一などステルス性を考慮するものとなり、より「究極の解答」に近づいていった。

並んで開発するADF-01とADFX-01。この2機は遺伝子によって確実に結びつけられているのだ。







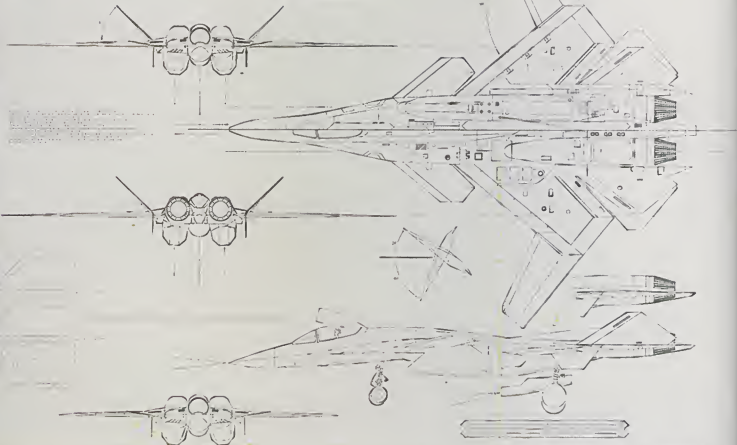
610



## F-104A (F-104) Function

Overall length ..... 27.5meters  
 Overall width ..... 11.5meters (wingtip)  
 Height ..... 16.5meters (wingtip), 11.5meters (wing)  
 Max. speed ..... Mach 2.5 (5.5m/s)  
 Range ..... 1000km  
 Max. altitude ..... 16,000m

The F-104A is a single-engine, single-seat, supersonic fighter aircraft. It is the first of the F-104 series, which includes the F-104B, F-104C, F-104D, F-104E, F-104F, F-104G, F-104H, F-104I, F-104J, F-104K, F-104L, F-104M, F-104N, F-104O, F-104P, F-104Q, F-104R, F-104S, F-104T, F-104U, F-104V, F-104W, F-104X, F-104Y, F-104Z, F-104AA, F-104AB, F-104AC, F-104AD, F-104AE, F-104AF, F-104AG, F-104AH, F-104AI, F-104AJ, F-104AK, F-104AL, F-104AM, F-104AN, F-104AO, F-104AP, F-104AQ, F-104AR, F-104AS, F-104AT, F-104AU, F-104AV, F-104AW, F-104AX, F-104AY, F-104AZ, F-104BA, F-104BB, F-104BC, F-104BD, F-104BE, F-104BF, F-104BG, F-104BH, F-104BI, F-104BJ, F-104BK, F-104BL, F-104BM, F-104BN, F-104BO, F-104BP, F-104BQ, F-104BR, F-104BS, F-104BT, F-104BU, F-104BV, F-104BW, F-104BX, F-104BY, F-104BZ, F-104CA, F-104CB, F-104CC, F-104CD, F-104CE, F-104CF, F-104CG, F-104CH, F-104CI, F-104CJ, F-104CK, F-104CL, F-104CM, F-104CN, F-104CO, F-104CP, F-104CQ, F-104CR, F-104CS, F-104CT, F-104CU, F-104CV, F-104CW, F-104CX, F-104CY, F-104CZ, F-104DA, F-104DB, F-104DC, F-104DD, F-104DE, F-104DF, F-104DG, F-104DH, F-104DI, F-104DJ, F-104DK, F-104DL, F-104DM, F-104DN, F-104DO, F-104DP, F-104DQ, F-104DR, F-104DS, F-104DT, F-104DU, F-104DV, F-104DW, F-104DX, F-104DY, F-104DZ, F-104EA, F-104EB, F-104EC, F-104ED, F-104EE, F-104EF, F-104EG, F-104EH, F-104EI, F-104EJ, F-104EK, F-104EL, F-104EM, F-104EN, F-104EO, F-104EP, F-104EQ, F-104ER, F-104ES, F-104ET, F-104EU, F-104EV, F-104EW, F-104EX, F-104EY, F-104EZ, F-104FA, F-104FB, F-104FC, F-104FD, F-104FE, F-104FF, F-104FG, F-104FH, F-104FI, F-104FJ, F-104FK, F-104FL, F-104FM, F-104FN, F-104FO, F-104FP, F-104FQ, F-104FR, F-104FS, F-104FT, F-104FU, F-104FV, F-104FW, F-104FX, F-104FY, F-104FZ, F-104GA, F-104GB, F-104GC, F-104GD, F-104GE, F-104GF, F-104GG, F-104GH, F-104GI, F-104GJ, F-104GK, F-104GL, F-104GM, F-104GN, F-104GO, F-104GP, F-104GQ, F-104GR, F-104GS, F-104GT, F-104GU, F-104GV, F-104GW, F-104GX, F-104GY, F-104GZ, F-104HA, F-104HB, F-104HC, F-104HD, F-104HE, F-104HF, F-104HG, F-104HH, F-104HI, F-104HJ, F-104HK, F-104HL, F-104HM, F-104HN, F-104HO, F-104HP, F-104HQ, F-104HR, F-104HS, F-104HT, F-104HU, F-104HV, F-104HW, F-104HX, F-104HY, F-104HZ, F-104IA, F-104IB, F-104IC, F-104ID, F-104IE, F-104IF, F-104IG, F-104IH, F-104II, F-104IJ, F-104IK, F-104IL, F-104IM, F-104IN, F-104IO, F-104IP, F-104IQ, F-104IR, F-104IS, F-104IT, F-104IU, F-104IV, F-104IW, F-104IX, F-104IY, F-104IZ, F-104JA, F-104JB, F-104JC, F-104JD, F-104JE, F-104JF, F-104JG, F-104JH, F-104JI, F-104JJ, F-104JK, F-104JL, F-104JM, F-104JN, F-104JO, F-104JP, F-104JQ, F-104JR, F-104JS, F-104JT, F-104JU, F-104JV, F-104JW, F-104JX, F-104JY, F-104JZ, F-104KA, F-104KB, F-104KC, F-104KD, F-104KE, F-104KF, F-104KG, F-104KH, F-104KI, F-104KJ, F-104KK, F-104KL, F-104KM, F-104KN, F-104KO, F-104KP, F-104KQ, F-104KR, F-104KS, F-104KT, F-104KU, F-104KV, F-104KW, F-104KX, F-104KY, F-104KZ, F-104LA, F-104LB, F-104LC, F-104LD, F-104LE, F-104LF, F-104LG, F-104LH, F-104LI, F-104LJ, F-104LK, F-104LL, F-104LM, F-104LN, F-104LO, F-104LP, F-104LQ, F-104LR, F-104LS, F-104LT, F-104LU, F-104LV, F-104LW, F-104LX, F-104LY, F-104LZ, F-104MA, F-104MB, F-104MC, F-104MD, F-104ME, F-104MF, F-104MG, F-104MH, F-104MI, F-104MJ, F-104MK, F-104ML, F-104MM, F-104MN, F-104MO, F-104MP, F-104MQ, F-104MR, F-104MS, F-104MT, F-104MU, F-104MV, F-104MW, F-104MX, F-104MY, F-104MZ, F-104NA, F-104NB, F-104NC, F-104ND, F-104NE, F-104NF, F-104NG, F-104NH, F-104NI, F-104NJ, F-104NK, F-104NL, F-104NM, F-104NN, F-104NO, F-104NP, F-104NQ, F-104NR, F-104NS, F-104NT, F-104NU, F-104NV, F-104NW, F-104NX, F-104NY, F-104NZ, F-104OA, F-104OB, F-104OC, F-104OD, F-104OE, F-104OF, F-104OG, F-104OH, F-104OI, F-104OJ, F-104OK, F-104OL, F-104OM, F-104ON, F-104OO, F-104OP, F-104OQ, F-104OR, F-104OS, F-104OT, F-104OU, F-104OV, F-104OW, F-104OX, F-104OY, F-104OZ, F-104PA, F-104PB, F-104PC, F-104PD, F-104PE, F-104PF, F-104PG, F-104PH, F-104PI, F-104PJ, F-104PK, F-104PL, F-104PM, F-104PN, F-104PO, F-104PP, F-104PQ, F-104PR, F-104PS, F-104PT, F-104PU, F-104PV, F-104PW, F-104PX, F-104PY, F-104PZ, F-104QA, F-104QB, F-104QC, F-104QD, F-104QE, F-104QF, F-104QG, F-104QH, F-104QI, F-104QJ, F-104QK, F-104QL, F-104QM, F-104QN, F-104QO, F-104QP, F-104QQ, F-104QR, F-104QS, F-104QT, F-104QU, F-104QV, F-104QW, F-104QX, F-104QY, F-104QZ, F-104RA, F-104RB, F-104RC, F-104RD, F-104RE, F-104RF, F-104RG, F-104RH, F-104RI, F-104RJ, F-104RK, F-104RL, F-104RM, F-104RN, F-104RO, F-104RP, F-104RQ, F-104RR, F-104RS, F-104RT, F-104RU, F-104RV, F-104RW, F-104RX, F-104RY, F-104RZ, F-104SA, F-104SB, F-104SC, F-104SD, F-104SE, F-104SF, F-104SG, F-104SH, F-104SI, F-104SJ, F-104SK, F-104SL, F-104SM, F-104SN, F-104SO, F-104SP, F-104SQ, F-104SR, F-104SS, F-104ST, F-104SU, F-104SV, F-104SW, F-104SX, F-104SY, F-104SZ, F-104TA, F-104TB, F-104TC, F-104TD, F-104TE, F-104TF, F-104TG, F-104TH, F-104TI, F-104TJ, F-104TK, F-104TL, F-104TM, F-104TN, F-104TO, F-104TP, F-104TQ, F-104TR, F-104TS, F-104TT, F-104TU, F-104TV, F-104TW, F-104TX, F-104TY, F-104TZ, F-104UA, F-104UB, F-104UC, F-104UD, F-104UE, F-104UF, F-104UG, F-104UH, F-104UI, F-104UJ, F-104UK, F-104UL, F-104UM, F-104UN, F-104UO, F-104UP, F-104UQ, F-104UR, F-104US, F-104UT, F-104UU, F-104UV, F-104UW, F-104UX, F-104UY, F-104UZ, F-104VA, F-104VB, F-104VC, F-104VD, F-104VE, F-104VF, F-104VG, F-104VH, F-104VI, F-104VJ, F-104VK, F-104VL, F-104VM, F-104VN, F-104VO, F-104VP, F-104VQ, F-104VR, F-104VS, F-104VT, F-104VU, F-104VV, F-104VW, F-104VX, F-104VY, F-104VZ, F-104WA, F-104WB, F-104WC, F-104WD, F-104WE, F-104WF, F-104WG, F-104WH, F-104WI, F-104WJ, F-104WK, F-104WL, F-104WM, F-104WN, F-104WO, F-104WP, F-104WQ, F-104WR, F-104WS, F-104WT, F-104WU, F-104WV, F-104WW, F-104WX, F-104WY, F-104WZ, F-104XA, F-104XB, F-104XC, F-104XD, F-104XE, F-104XF, F-104XG, F-104XH, F-104XI, F-104XJ, F-104XK, F-104XL, F-104XM, F-104XN, F-104XO, F-104XP, F-104XQ, F-104XR, F-104XS, F-104XT, F-104XU, F-104XV, F-104XW, F-104XX, F-104XY, F-104XZ, F-104YA, F-104YB, F-104YC, F-104YD, F-104YE, F-104YF, F-104YG, F-104YH, F-104YI, F-104YJ, F-104YK, F-104YL, F-104YM, F-104YN, F-104YO, F-104YP, F-104YQ, F-104YR, F-104YS, F-104YT, F-104YU, F-104YV, F-104YW, F-104YX, F-104YY, F-104YZ, F-104ZA, F-104ZB, F-104ZC, F-104ZD, F-104ZE, F-104ZF, F-104ZG, F-104ZH, F-104ZI, F-104ZJ, F-104ZK, F-104ZL, F-104ZM, F-104ZN, F-104ZO, F-104ZP, F-104ZQ, F-104ZR, F-104ZS, F-104ZT, F-104ZU, F-104ZV, F-104ZW, F-104ZX, F-104ZY, F-104ZZ



1/48 Scale  
 1/48 Scale  
 1/48 Scale

22.11.57.

# STATE-OF-THE-ART FIGHTERS CHANGE WAR

世界最強の戦闘機  
 史上最大の戦闘機

エルジヤが開発した海軍・空軍用戦闘機、可変翼によりステルス巡航モードと格闘モードを使い分けることが出来る。第3世代戦闘機としては後発に当たるとは思われるがステルス戦闘機（カウンターステルス）を重視した設計思想を有する。機首に収容されたAESAレーダーより強力な電波が発信できるガリウムナイトライドAESAレーダーを装備し、そのパワーで強引にステルス機を探知する。機体各部にコンフォーマル・アレイレーダーを駆使し、空軍が発信したレーダー波がステルス機によって前方へはね返されたとしても、他のX02がその電波を拾うことが出来ればステルス機の位置を三角測量で割り出すマルチスタティックレーダーとしても機能することが出来る。

本機は推力変更ノズルを装備しているが試験的なもので本格的にシステムには組み込まれていない。またエンジン周辺に取り付けられたベンチラフィンからもわかるようにフライトシステムには改良の余地が残されている。将来的にそれらが完全統合されればより洗練されたものになるはずである。





ADF-01 FALKEN最大の特徴はキャンピーを無し、全周をセンサーで取り囲んだ特異な形状にある。このセンサーにより可視光線、赤外線を含むあらゆる電磁波等の電波が受信され、AIシステム「Z.O.E.」により最適化された戦場状況が360度スクリーン上に再構築し、パイロットに提供される。またAIシステム「Z.O.E.」は戦術情報を収集、分析し、自己成長を行うという特徴がある。すでにある程度のミッションは自動で行えるようになっており、将来的には完全無人化を目指す。人口が少ないベルカにとってパイロットは貴重であったが、先の大戦で多くの優秀なパイロットを失った。今後軍勢力を立て直すには出来るだけ兵士の犠牲を減らし、自動化や無人化の方向にシフトしていくことが選択肢は残されていない。

# STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE WAR THE COURSE OF

戦局を変えるべく  
投入された最新鋭戦闘機



## ADA-01 ADLER

ADA-01 ADLERはADF-01 FALKENの派生機であるが、当初は本機のほうがベースで、FALKENは開発機として計画されていた。機幹部やエンジンなどFALKENと42パーセントの共通性を持つ。

大きな相違点として、鋭い後退翼に下反角の付いた主翼がある。翼端部分には角度をそろえた切り欠きがあり、FALKENよりもステルス性を意識した作りになっている。側面から見るとその名が示す通り、翼が翼を削り下ろしたように見える。カナードはなく、機体後方左右に大型のスタビライザーを装備し、レーザユニットは取り外されている。機体重量の増加によりノーズギアがダブルタイヤ、メインギアが2輪ボギーとなっている。

運動性は当然FALKENに劣るが限定的な空対空戦闘は行える。

ADA-01 ADLERは広域風速兵器 SDBM (開発コード: hypersthenic, ハイパーシニック) のプラットフォームとして開発された機体である。本機の両翼付け根には左右に専用コンテナがあり SDBM を1基ずつ格納する。SDBMの破壊力は小型核弾頭に匹敵するものの放射能は出さなため通常戦力の切り札として位置づけられている。

SDBMは ADFX-02 Morgan に装備されていた MPBM から発展した兵器で、ザリガネを主体とした兵器である。ザリガネは非常に不安定な物質なので制御が難しく、MPBMでは安定性の維持のために威力は数十分の一に抑えられていた。SDBMはザリガネの効果を十二分に発揮するために波長が同調した3度の電磁誘発磁場で極低温で制御される。簡単に言えば非常に微量な天然の波長を2度増やして増えているようなものの応用。使用時には放射能を開放し、電磁カパシタから速やかに低周波放射を出し、真空、目標上空で炸裂する。

SDBMを使用しないときはあらゆる対地・対艦兵器を機内に搭載し、最では収納式30mmガトリング砲を4門搭載し地上を高射圧できる。艦砲攻撃からCAS(近接航空支援)まで行える地上攻撃のスペシャリストとして開発が進められていた。

写真は試験飛行を終え帰路のADLERとエスコート役のFALKENをとらえた貴重な一枚。機体自体はすでに完成していたが、コアであるSDBMと専用コンテナの開発が遅れ、写真には間に合わなかった。

## デジタル迷彩

近年、戦闘機に施される迷彩は、より効果を高めるために想定される戦闘空域の風景をコンピューターで解析したデジタル迷彩が目立っている。このX-02Aの迷彩パターンもそうした流れのひとつである。

## スプリッター迷彩

エルジア空軍では好んでスプリッター迷彩が使用されるが、このタイプの迷彩は風景に溶け込みつつ機体のアウトラインを判別しにくくするという長所を併せ持つ。

FIGHTERS CHANGE THE COURSE OF WAR

## "キャンディーコーティング"

緑系迷彩を施した珍しい塗装のADF-01。対地用に提案された一案と推測される。この迷彩は塗装ではなくステルス塗料をフィルム状にして機体に貼っている。従来のものより耐久性が高いという特徴がある。



## Luft-T3

ベルカの鋭い空に浮かぶように考案された制空型。試作機が2機しか存在しなかったため、このカラーリングは計画のみであったが、後のADF-01にその思想は受け継がれている。

## コードネーム「Coppertone」

試作機より確認されたカラーリングでごく初期に撮影された。全身青銅色で目立ちやすいのは、テスト機体のため確認しやすきを狙ったものと思われる。その後すぐに別のカラーリングに変更された。

## Sperber “ハイトカ”

無人仕様のADF-01で全面グレー系塗装となっている。環太平洋戦争後にベルカから押収された設計データに含まれていたもので、最終決戦用に量産予定であったことが判明している。通称「ハイトカ」

それぞれの道を極めた3人の歩みを振り返り、  
心の原点を解き明かす

菅野昌人(以下、菅野 敬称略) 僕が中学の時、父が茶の間で「昌人、何か飛行機のアニメが始まるそうぞ」と教えてくれてまして、「これで飛行機の勉強でもしたらどうだ」とビデオを撮り始めたんですね。当時最新のVHSで、それが河森さんが手がけたテレビアニメの1〜2話だったんです。

河森正治(以下、河森 敬称略) え、本当に? 勉強の教材になるかはちょっと想像つかないけど、おもしろいお父さんですね。(笑)

**菅野** これがウソのような本当の話なんです。父は英語教師をやっていたので、「俺は若いエネレーションの流行も知ってるんだぞ」というのを示したかったのかも知れませんが。いずれにしろ、これが僕と河森さん作品との出会いで、今こうしてゲーム制作に携わる上で深く影響を受けているんですよ。河森さんは、デザインにどんな所から興味を持ち始めましたか？

河森「デザインが好ましいなあ」って最初に意識したのは、テレビの特撮人形劇「スティングレー」(1964年放映開始)や、「サンダーバード」(1966年放映開始)の辺りでしたね。元々好奇心は旺盛で、小学校5年生のとき、横浜から1人で長野まで蒸気機関車を撮影に行ったりとかね。時刻表とか、鉄道雑誌とか、地図とか自分で調べて、「このダイヤでこの時間とかいうことは、この峡谷の鉄橋でいい列車通れるに違いない」とかね。

菅野 小学5年生で、ですか。アクティブですね。

河野 あと小学2年生の頃に、いすゞ117クーペって車を見て、子供心に全体的なエレガントな感じとか、ボディの幾何学カーブに魅せられてましてね。父からこの車はイタリア人がデザインしたんだって聞かされて、その「デザイン」って言葉に何か衝撃を受けてしまったんです。「デザイン」って車はこんな格好よくならない!」って。ところで、小川さんはどうしてイギリスのドライバになろうと思ったんですか。

小川堅司(以下、小川・敬称略) 子供の頃から旅客機が飛んでいるのを見て、「あ

## MASATO KANNO

菅野昌人 河森

# TALK DOG FIGHT RO1

空を制する者よ美しくあれ——  
シリーズを飾る最新鋭戦闘機は  
いかにして生み出されたのか？

最新作「アサルト・ホライゾン」に登場する最新鋭戦闘機(架空機)をデザインした巨匠 河野正治氏。そしてシリーズの最新鋭戦闘機全般に深く関わって来た菅野昌人氏。シリーズへの計り知れない影響力を持つクリエイター2人に、現役のイーグルドライバー(F-15)のパイロットである小川|聖司君をゲストに加え、機体デザインに秘められた裏話そして神秘性について熱く語り合ってもらった。

おんの 実さし

[illegible]

れて、どうやって飛ばしてるんだろう?』って悩んでいました。その後、再放送の「ウルトラマンシリーズ(1966年放映開始)」でF-104が怪獣と戦っているのを見て、今度は戦闘飛行機(戦闘機)のようになりました。その気持ちが大人大人にも消えないで、日本には航空自衛隊があることで知ってこの道に進んだんです。改めて勉強すると、新しい技術が導入されているF-15に興味が移って、今はイーグルドフライをやっています。そしてF-15だけを見つけてきたんです。はっかたんです。

河森 それは自分も同じですよ。最初は、本物の飛行機とか宇宙船とかを作る技術者、設計者になりたかったんですから。そういう意味ではちょっと道を逸れてしまいましたが、(笑)

菅野 僕もゲーム制作に活かそうと、本業から離れて実体験しに行ったりします。ハワイでセスナに乗ったり、パラシュートで降下したり。一度メインのパラシュートが壊かなくて、地上300m位で予備のを開いて生還した事もあるぐらいで、アサルト・ホライゾンでも、その時の体験に似た様なシチュエーション

が入っていたりします。河森さんも、色々な体験をなさっているようですが。

**河森** ええ、それなりにやっているつもりですよ。エアコンバットりSAというのに行って地上教習を1時間受けてから、教習に同乗してもらってイタリア製のレシプロ機を操縦して模擬空中戦を体験させてもらったりとか。実際に試すまで分かってなかったんですが、意外とほとんど空想操縦中の状況を見ない人なんですって。

**小川** 実際のF-15での飛行中でも隊形を保持しないといけないし、レーダーも計器も見ますし、敵を警戒して周囲も見なければいけませんし、常に目標は動かし続けていますよ。

菅野 物凄、マルチタスクですね。あと、戦闘機のG(重力)はセスナとは比べ物にならないと思いますが、具体的にはどんな感じなのでしょう。

**小川** 2Gでも3Gでも、自分の体が重くなったのはすぐに実感できますよ。一度横溝を向いたら、首を戻すのが重くて大変だったとか。8Gとかになると全身をツネられていてみたいな感覚になります。特に強く感じるのは、足の指先ですね。こういう時には耐G動作というのが重要で、足と腰筋に力を入れて脳の血流

SYOJI KAWAMORI

KENJI OGAWA

# 正治・小川堅司

「ディテールが素晴らしい」「決して平たんではない」といふ。メカガキの「メカ」制作・監督・演出は、高橋信之がメカにこころをこめて取り組んでいる。特に「超時空要塞マクロス」(1982年放映)はメカニックデザインに高橋が手がけた。ニメ映画「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」(1984年上映)では、24歳にして監督デビューを果たした。その後も一線では活躍し、「エースコンバット デジタル ストライク」では、ダンロードコンパニオンの最新戦闘機種(超時空)のメカデザインを担当。

[illegible]

**Figure 6**

が下って行かないようにします。日常から筋トレして鍛えてますけど、やっぱり呼吸ににくいぐらい締め付けられたりしながら操縦を続けるのは、かなりキツイものです。

**菅野** G(重力)を感じさせるのはゲームが目指す究極の目標の1つなんですが、カメラをただ振っても酔うだけです。まだまだ表現しきれない(笑)。人間が地上で普通に生活している中では体験できない物理現象、生理現象が上空では展開しているんだって、改めて思い知らされました。

**小川** 珍しい経験では、こんな事もありました。ある時、夜間飛行をしていたら、HUDに青い波のようなものが見えたり。最初は計器の故障かと思って輝度を調整してみたんですが、1回輝度をしばってHUDを真っ暗にしても、青いのが消えないんですね。「あれ?」って思ってHUDを離れて前方を見たら、キャノピーと機体の接合部の辺りからモヤモヤとした光が出て、ブワーってキャノピーの前半分を覆っていたんです。青くて薄くそして、綺麗な光景に感動してしまいました。それが「セントエルモの火」って呼ばれる、ごく稀に航空機に発生する大気電磁現象だったんです。

**河森** 凄いなあ、本当に凄いですね! いやあ、船乗りの伝説なんかで聞いた事はありましたが、実際に見た事がある人にお目にかかったのは初めてですよ。それはどの位の頻度で見られる物なんですか?

**小川** 私はF-15以外も含めて2600時間近く飛んでいますが、見たのは2回だけです。それもほんの数分だけですから、滅多に起こらないと思います。

**菅野** それはレアイベントですね。お話を聞くとドンドン憧ればかりが湧きますよ。それを見るまでは、クリエイターとしてまだ死ねませんね!(笑)

## 河森監督ならではの最新鋭軍用機 その機能・機構の秘密が明らかに!

**菅野** 「エースコンバット」シリーズは元々、現実世界の軍用機がメインだったんですが、何かスペシャルな物が欲しいと言うユーザーさんの声がありました。それに応えたのが本書P.62~77で紹介している最新鋭戦闘機(架空機)だったんですね。それで「アサルト ホライゾン」では、ダウンロードコンテンツ専用の最新鋭戦闘機を用意する事にしまして、デザインを河森さんをお願いしたんですが、その出来栄には感激してしまいました。

**河森** 凄いですね。オリジナルデザインと言う以上は、今までに無い全く新しい機構を含んでないとそれはオリジナルデザインと言っちゃいけないと、自分の中で定義しています。例えばSF度が高い作品なら変形機構を考えたりしますが、それが無いとスタイリングだけで終わってしまいます。今回の「アサルト ホライゾン」みたいに現実を舞台にしている場合は、現実の飛行機でも作れる新しい構造を思いいつたときに初めて、デザインと言っていくと思うんですよ。

**菅野** ええ、河森さんは機会ある事にいつもそうおっしゃっていますね。

**河森** かなり前ですが、入間の航空基地祭にハリヤーが来た事があって、そのデモ飛行を見た時かなり衝撃的だったんですね。その光景が心に残っていたのもあって、本機をデザインする時にはVTOL(垂直離着陸)を入れてみたくなって考えました。ただ、F-35Bみたいにリフトファンを使うのはデッドウェイトになる分、勿体ないなって思っていて。それと洋上で使う事も考え合わせると単発のエンジンではリスクが高い。

# 菅野昌人 × 河森正治 × 小川堅司

「一緒にお仕事するなら絶対、  
『河森イズム』な機体に仕上げたいって  
思っていたんです」

「現実のプランナーがやっていない構造を  
思いいつたときに初めて、  
デザインと言っていいと思うんですよ」

「いいですねえ、  
搭乗意欲をそそられますよ」





小川 おっしゃる通りですね。エンジンが単発だと、1個故障したらもう終わるという欠点もあるんですが、それ以上にスラスト差（推力差）がキモになるんです。ストライカー系の飛行機で低空を飛ぶ場合は単発機でも双発機でもスラスト差はそう出ませんが、とくに高空に上がると空気の密度が下ってエンジンが利かなくなり、単発機は必ず不利になってしまうんです。

河森 ええ。それで双発機にしたい、と。でも、双発機で横方向に水平にエンジンを2つ並べただけだと、どうしても重心位置の関係で簡単にVTOL機を成立させられません。それなら上下に2個並べたエンジンを、さらに前後にずらしてレイアウトしたらどうかと考えました。単純に上下に2個エンジンを増やした機体もありますが、それと違って推力発生軸を前後にずらしてあげる事で垂直VTOLノズルを作れば、それだけでVTOL機が成立して、なおかつ双発機にできます。これなら、ちゃんとデザインと言いうるな、と。

野野 そのデザインを拝見して、最初に僕が特徴的だなと思った所が2点ありました。1つは上から見たときの前身姿です。いかにも機動性が高そうで格好いい。もう1つ、背中側にインターク（空気取り入れ口）があるのが、ある意味凄く不格好で、同時にそれが別にリアルなんですよ。

河森 インタークは正直、機体前方両サイドの2個だけでも済んじゃうんですけど、それだとデザイン上のおもしろみが少ないですね。上にもインタークをつけてあげると、エンジンを2機積んでいるって伝わりやすくなります。SF系の機体の場合はシャープにカッコよく持っていくんですけど、そうするとリアルに見えないんですよ。そこで今回のデザインでは、格好よくしすぎないことを考えました。そのために、本当にエンジン入れた時に必要なサイズ、インタークからの距離、ランディングギアをどこに入れるか、重心位置をどこにするか、それらを機体のサイズに合わせて真面目も考えて設計していったら、いい具合にスマートになりすぎずにまとまりました。そこにリアル感が出るんです。ただ、この構造だと整備性が悪くなるのでしょうから、きっと整備師の人は不評でしょう。そこが本機の欠点でしょうね。（笑）

野野 河森さんが考案していた通りの現代的な飛行機に仕上がったんじゃないかなと思います。小川さん、どうですか？実際に乗ってみたいと思いませんか？

小川 いいですねえ。搭乗意欲をそそられますよ。今、凄く気に入っているのが、どうい動きをするんだろう、ということなんですが。

野野 それなんですけど今回、河森さんと一緒にお仕事するなら絶対、「河森イズム」とも言いますが、挙動が「大人しくはない」機体に仕上げたいって思っていたんです。敵機に背後をつかれた時に相手の後ろに回り込みたい場合、クルビットすればいいっていうと、それは結構過ぎます。かといって、後方にバレルロールするような挙動でやり過ぎでも草薙過ぎます。

河森 それで、少しいだけ（機動を手振りで示しながら）宙返りの要領で上昇に入ってから、周方のノズルを使って宙返りの円の中に入っていく感じですか。そういう独特の軌道を考えてみました。

小川 普通のフライバイよりも、円の内部に動いていくイメージですか？

河森 そうです。それだったらあまり速度を失わなくてもできるかなと考えまして。



# TALK DOG FIGHT ROY

「アサルト・ホライゾン」の世界に広がる大空で、最先端の飛行を見せるダウロードコンテンツ専用の最新鋭戦闘機。河森氏のデザインしただけに、そのフォルムは格好よさと現実味に溢れ、見る者を魅惑させてやまない。縦に配列された双発エンジンをはじめ独自の機体によって、未知の機動性およびバタリングに近い特殊飛行までもが可能になっているのがポイントだ。現実にあっても不思議ではないのに誰も見たことのない「河森イズム」。断言しよう、空軍である。

下 対空を解く安堵として提供して頂いた航空自衛隊小松基地（石川県）のハンガーで、吹き抜ける風を全身に受ける感動を共に河森氏。ハンガー内には、次のフライトを持つ軍用機が威風凛々となつたずらんでいる。リアルな空を飛ぶ軍用機と、ゲームの空に作品を飛ばすクリエイター。そんな両者の邂逅がここに実現した。





# 菅野昌人・河森正治・小川堅司

**菅野** 今、河森先生が説明してくれた特殊な機動を、そのままゲーム中で再現できるようにしてみました。思い切り推力を下げ、ヨーイングのボタン同時押しの要領で、ちゃんと実際に機体を制動させながらプレイヤーが試せるようになっているんです。

**小川** 今の説明ですと、おそらくノーズ上げるときはカナードがなんか使ってパツッと上げるんだと思いますが、インシヤルのベクターノズルの向きは下でなく上なんですね、たぶん。モーメント付けるんだしたら。

**河森** ああ、こっちですね、うんうん。

**小川** でも、そうすると私の経験では、そのあとアンコントロール(制御不能)になってしまうんじゃないかと予測されるんですが……。

**菅野** そうなんです！ なのでゲーム中では一番ですね、こう垂直に近いところまで機体が立った状態から戻す、というか機首が下がります。「おっと」とって。それで、改めて加速して推力を回復させるんです。

**河森** その動きもちゃんと入れてくれたんだ、さすがですね。

**小川** 恐れ入りました。ほほう、素晴らしいです。戻りのとき、推力を回復するまで、ここで絶対にもたつきを避けられないはずですからね。

**菅野** で、その「もたつき」の動きを入れてみたらですね、これが「河森イズム」にピッタリとハマったんですよ。そもそも「河森イズム」な動きとはどういう所にあるんだろうって考えたときに、プレイヤーが「そんな訳はねえだろ、うお、戻ってきた、戻ってきた！」って叫んじゃうような挙動なんじゃないかと。強引な推力で空力をねじ伏せる様子が「ちょっと格好いいんだけど同時にそこが魅力的」これだと思っんですよ。

**河森** 嬉しいなあ、うんうん。ちょうど、そんな機動が出来たらいいなって思っていたんでね。本当に、これは凄くありがたいですよ。

## 美の追求なくして美が生まれる神秘に 3人のプロフェッショナルが迫る

**菅野** アートディレクターという立場上、常々おもしろいというか、不思議に思っている事があるんです。現実の軍用機は特にそうなんですが、設計者が機能性だけを研究して開発しているにも関わらず、F-15とか本当に格好いいし、フォルムも美しいですよ。美観を求めない設計から、なぜ美が生み出されるんでしょう。河森さんの意見はいかがですか。

**河森** 本来、生物が持っている機能美が関係しているからではないでしょうか。もちろん不格好な生物もありますけど。

**菅野** なんと！ 河森さんと僕の答えが同じになってしまいいそうです！

**河森** あれ、説が被っちゃいました？(笑)では、先に菅野さんから説がせてください。

**菅野** では、お言葉に甘えて。人間にとって空高く飛ぶことは、機械の力を借りない限り叶わない事ですね。だから、鳥とか自然界の空を飛び生き物に、人間は根本的に憧れを抱いていると思うんですね。それを乗り物として表現すると鳥の翼は飛行機の主翼になり、鳥の頭の形が機首になっているん





じゃないでしょうか。ライト兄弟が作ったプロペラの螺旋機は、板を2枚組  
み合わせたような形で、鳥とはまったく違いましたよね。それが時代ととも  
に、飛行機の形状はどんどん鳥に近づいています。万能への憧れの気持ちがあ  
うさせた。だから美しいんじゃないかと思うんです。ちなみに僕は還太平洋戦  
争に登場するアークバードという巨大航空兵器をデザインしたんですが、ス  
ペースシャトルに羽が生えたような外観なんです。僕個人の想いもありますが  
、実際にこうしたものが作られたら、人間が持つ鳥への憧憬が絶対に反映さ  
れるんじゃないかと思っているんですよ。

**河森** なるほど、なるほど。飛行機の設計は航空力学や流体力学に則していま  
すけど、それも最終的なポイントなのかも知れません。例えば空気を飛行機  
によって導く力を与えるのと同時に抵抗をもたらし、プラスにもマイナスに  
も働きますよね。そのせめぎ合いが凄くおもしろいし、その中で各時代のテク  
ノロジーだとか技術者のアイデアが最適な解答を探して、それに上手く則っ  
たものが時代ごとの美しさなんだと自分は思うんですよ。だから、レシプロ機  
にはレシプロ機の良さ、ジェット機にはジェット機の良さがある。中には不格  
好な機体もあるんですけど、それは自然界も同じで、美しく見える鳥もいれ  
ば不格好な鳥もあります。その辺は凄くおもしろいし、不思議ですよね。小川さん  
なんなん説？

**小川** 私はですね、まったく機能のないゼロから何が作っていく段階に、美し  
さの答えがある気がします。例えば日本刀、あれも美しく私には見えるんでき  
ますよね。日本刀であれば、最初の鉄の状態から強度を持たせましょって、鍛造しま  
すよね。次にこのままじゃ斬れないから、薄く研ぎます。でも、それだけでは強  
度が足りないから刃の部分に鋼を合わせましょ、とか。人間が望む最終的な  
機能を持たせるまでに何回も何回も手が入る。こうして究極的に出来上がった  
日本刀っていうのは、人が作った物なんですけど単純に形だけ整えたんじゃな  
くて、必要な機能が乗せられていく段階で一種の「力」を帯びるものだと思うん  
ですよ。F-15もそうですけど「求める物に近づけば」それはやっぱり美しい

ものになっていくんじゃないでしょうか。人間自身も、それは同じですね。

**菅野** いやいや、河森さん説、小川さん説、どちらも素晴らしいです！1人の  
アートディレクターとして、美しいとはどういう事なのか大切なヒントをつ  
かめました。最新鋭戦闘機には2つのコンセプトがあって、現実には存在しても  
おかしくないように設計しつつ、架空ならでの強さやユニークさなどの「ロ  
マン」も大事にしています。「アサルト ホライゾン」を選んで「このシリーズ  
って変わったなあ」って思う読者さん多いと思いますが、最新鋭戦闘機はこれ  
からもずっと活躍し続けていくことでしょう。この対談で学んだことも活  
かし、またおもしろい機体を皆さんにお見せしたいですね。

**小川** 飛行機の線図をゲームの世界で体験してもらって「飛行機っていいよ  
なあ」と思ってもらえたら、嬉しいですね。航空自衛隊小松基地（石川県）では  
今年（2011年）の10月30日、「アサルト ホライゾン」発売直後に合わせ  
たって訳ではないんですが、奇しくも50周年航空祭を開催します。「ゲーム  
中のF-15って実際はどう飛んでいるんだろう？」って興味持った人いたら、  
パッチリ見ますのでぜひ遊びにきてください。

**河森** この対談を機会に基地見学もさせていただきましたが、本物のスゴさ  
とか意味って実際に見たら聞いたりしないとか分らないもんになって、改めて  
感じました。自分の場合、普段のアニメの仕事だとキャラクター性の強さを  
認識させるとか、そっちを重視しています。でも、今回ゲーム開発に参加させ  
ていただいたときには「どれだけ実在感を出せるか」、それから「今まで現実  
のどの機体でもやってないレイアウトや機構を作れているか」、その両立を追  
及して取り組みました。こうしてバンダイナムコゲームスさんと一緒に世に  
送り出した機体が、そろそろ読者の皆さんの手元に届く頃ですよ。皆さんが  
プレイするときには、どんな飛ばし方をしてくれるんでしょう。想像しただけ  
で、今からワクワクしますよ。これまでにない機構とが使って、開発サイドが  
思いもしなかったみたいない新しい戦法とか編み出してくれたら、もう最高な  
んですけど。期待していますよ！

「各時代のテクノロジーが導いた答えに則ったものが

時代の美しさなんだと思います」河森

TALK  
DOG FIGHT  
RO1

「万能への憧れの気持ちがおうさせた、  
だから美しいんじゃないかと思うんです」菅野

「“求める物に近づけば”それはやっぱり  
美しいものになっていくんじゃないでしょうか。」小川



「本物の英雄は、いつも先に死んでいく」元ベルカ空軍大尉トミニク・ズボフ

# MAN AT WAR

戦争と人間 (1) ~OBC制作「ベルカ戦争の真実」より

ベルカ戦争の全容を解剖する資料としては、ブレット・トンプソン製作のドキュメンタリー番組「Warriors and The Belkan War (ベルカ戦争の真実)」が絶えて評価が高い。ベルカ戦争で連合軍を勝利に導き、戦後消息を絶った1人の英雄に、トンプソンは強い興味を覚えたという。ウスティオ共和国に傭兵として雇われたそのエースパイロットは「ガラム1」、または「円卓の鬼神」の名で知られていた。トンプソンは精力的に取材に取り組み、ガラム1と出会う夢こそ叶えられなかったものの、ベルカ戦争でガラム1と戦った元パイロットへのインタビューを機軸となく実現させ、貴重なドキュメンタリーを完成させた。ベルカ戦争は1995年3月25日、ウスティオ共和国の天然資源を欲したベルカ公国が周辺諸国に戦線布告して開戦する。ベルカ軍は事実上、ガラム1ただ1人に開放されて同年6月20日、停戦条約を受諾した。ところが同年12月25日には戦乱に乗じた武装組織「国境なき世界」がクーデターを起こし、大量破壊兵器の使用まで画策。ガラム1は再び奮起し、平和を取り戻す。ベルカ公国や「国境なき世界」のエースたちはこの一連の戦争で、ある者は心に虚しさを覚え、またある者は愛する人を失っていたが、厳決したガラム1の話をするときには「晋少し難しそうな顔をしていた」とトンプソンは証言している。傷つきながらも獲れたエースと邂逅し、新たに生きる道を見つけた人々。その姿こそベルカ戦争の象徴なのかもしれない。



"Offensive Campaign No.4101"



"The Liberation of Ustio"



"The Fallen"



「民衆の目上げる先には彼の機影があった。」元ベルカ空軍中尉ライナー アルトマン



"Six Months of Void"

"The Stage of Apocalyps"

"A Pilot That Lives by Pride"



"The Final Overture"

"A Women of Undying Faith"

"The Witness"



"The Bringer of Death"

"The Guardian"

"A Brother in Arms"





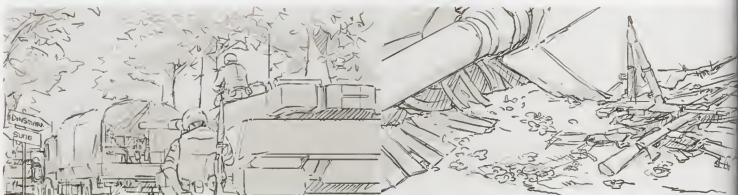
# MAN AT WAR

歴史小説 戦争小説







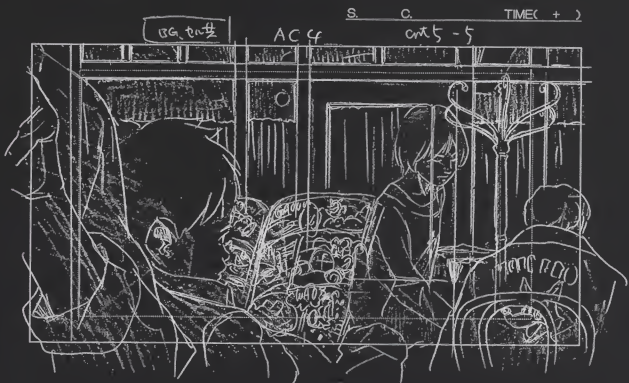


# MAN AT WAR







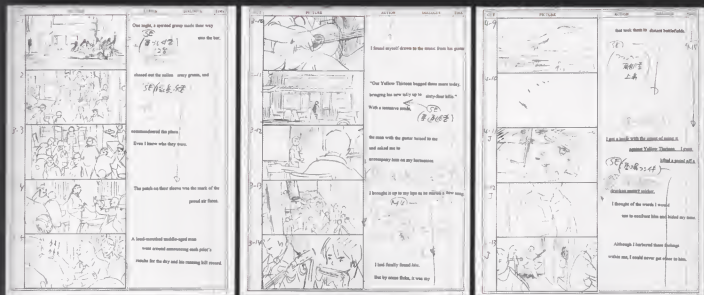


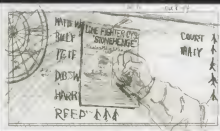
# MAN AT WAR

## 戦争と人間 (2) ～ ある酒場の物語

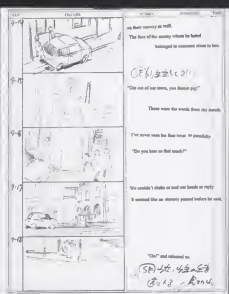
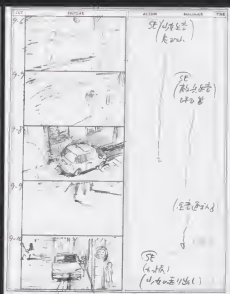
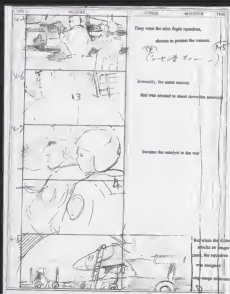
大陸戦争でISAF 軍のエースだった「メビウス1」。その人物を追う中、サンサルバシオンのある酒場にて、私と同様の思いをはせる少年と出合った。

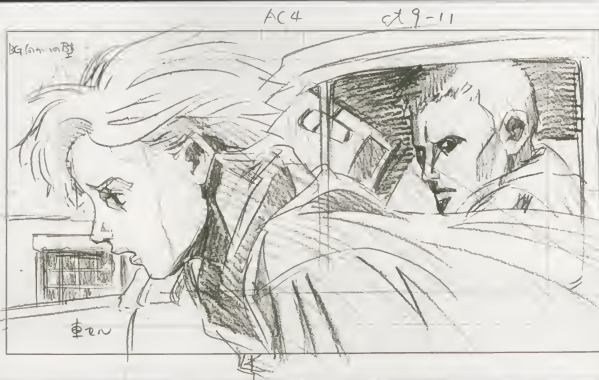
少年は戦時中に両親を亡くし、酒場でハーモニカを吹いて生計を立てていた。そんなある日少年は酒場で、エルジア軍のエース「黄色の13」に出会ったというのだ。報の仇とは言えしかし、その高潔な人間性に触れた少年はいつしか彼を慕うようになっていった。彼は黄色の13の苦悩、愛情、悲哀を目にし、心に大切にしまい込んでいく。宿敵に挑め大空に散っていった黄色の13の気持ちに近づくため、メビウス1の翼を今も追っているのだという。





# MAN AT WAR 戦争と人間 (2) ~ ある酒場の物語





# MAN AT WAR

戦争と人間 (2) ～ ある酒場の物語



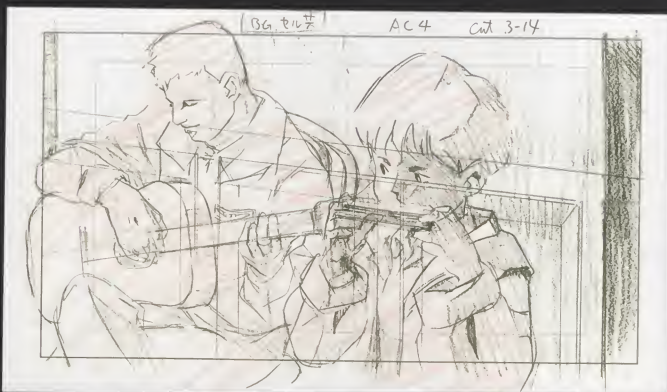






# MAN AT WAR

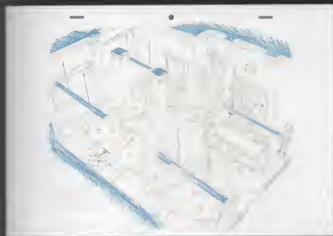
戦争と人間 (2) ~ ある酒場の物語




$$\Delta C \ll \frac{1}{2} \Delta \quad \text{for } \frac{1}{2} \Delta \gg \frac{1}{2} \Delta$$
[illegible]

# MAN AT WAR

戦争と人間(2)～ある酒場の物語





14 B



# MAN AT WAR

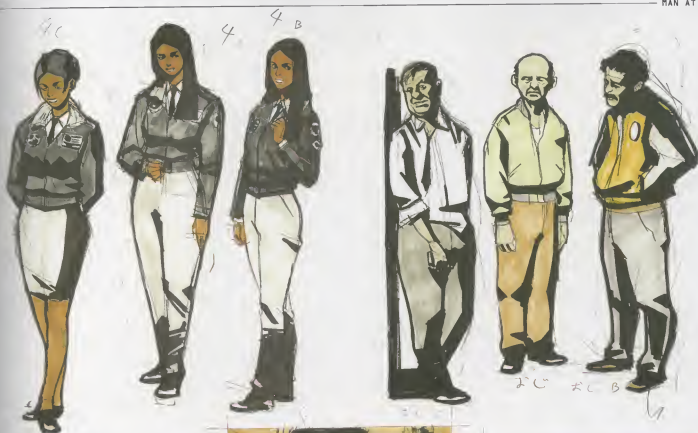
戰場上的人類：以心為戰的戰場



三國志の戦

15 C







志平バートレットが基軸を仕込んだだけあって、サンド島中隊の飛行成績は他に比べ群を抜いていた。ユークトピア軍の機が飛行隊は2010年12月6日、任務中に「ラズダグリーズの亡霊」と交戦。その飛行を見て「間違いなくラズダグリーズ(サンド島中隊!だ)」と認識している。際に被害は多々あり、両隊の正体は1つの光を投げかけている。



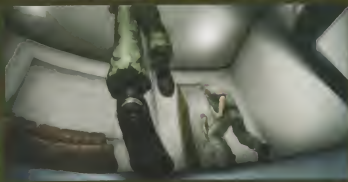


# MAN AT WAR

THE HISTORY OF THE 100TH AIRBORNE DIVISION

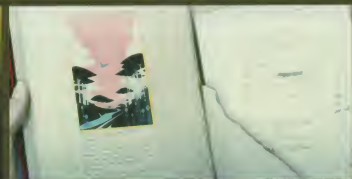


016 Aces at War A History





# MAN AT WAR



■01  
パイロットスーツ

通常の戦闘機パイロットに  
用いられるパイロットスーツ

ツタモは機長まで務めて  
いる

機長ツタモは  
ヘルメットに慣れた

■02  
パイロットスーツ  
ツタモとツタモ

上着のみを着るツタモ  
ツタモの2人とも着ている

ツタモは機長まで務めて  
いる

【ツタモの2人とも】

■03  
パイロット■04  
パイロット■05  
パイロット

【ツタモの2人とも】、ツタモの2人とも着ている

ツタモの2人とも着ている

ツタモの2人とも着ている



## ケイナガセ

オーシア軍・サンド島中隊の2番機パイロット。コールサインは「エッジ」。常に物憂げな表情を漂え、感情はあまり表に出さないが、芯は強い女性である。まだ訓練生だったときに敵の攻撃を受けるも、見事に生還し才能の高さを見せた。ただし部下への注意が厳格な欠点があり、その他の彼女のエスから隊長のパートレットが尊重される事柄を指してしまふ。以降、事柄を守るという役割に際いばかりを担うようになった。雪の降る機軸にペイルアのものも服にも暗い色調を好む。新兵を訓練するなどタフな一面も持つ。



■008  
ショートスリーブブラウス  
(空軍夏季作業用 女性)



## MAN AT WAR

戦争と人間 (1) ベーシックシリーズの英雄の真相



## ジャック バートレット

オースリア軍・サンド島中隊の精鋭隊長。自稱「万年大尉」で、コールサインは「ハートブレイク ワン」。パイロットとしての技術・経験ともに驚き入りの高飛車。陰険な性格で物言いはぶきりぶきりだが、その内面は僅に厚い男である。開戦直後の戦闘でユークトパニア軍の捕虜になるも、収容所到着前に脱走。オースリア軍側には長らく消息不明として置かれていたが、その期間にはユークトパニア連邦共和国内にて単独で活動していた。最終的には崩壊していたニカノール軍の救出、レジスタンスの活動機軸などを成功させたのも、重要な情報を手土産にオースリア連邦に帰国を果たした。

■ 10  
ジャック・バートレット

最も有名なオースリア軍の精鋭隊長。パイロットとしての技術・経験ともに驚き入りの高飛車。陰険な性格で物言いはぶきりぶきりだが、その内面は僅に厚い男である。

開戦直後の戦闘でユークトパニア軍の捕虜になるも、収容所到着前に脱走。オースリア軍側には長らく消息不明として置かれていたが、その期間にはユークトパニア連邦共和国内にて単独で活動していた。

■ 11  
ジャック・バートレット

最も有名なオースリア軍の精鋭隊長。パイロットとしての技術・経験ともに驚き入りの高飛車。陰険な性格で物言いはぶきりぶきりだが、その内面は僅に厚い男である。



● 最も有名なオースリア軍の精鋭隊長。パイロットとしての技術・経験ともに驚き入りの高飛車。陰険な性格で物言いはぶきりぶきりだが、その内面は僅に厚い男である。

● 最も有名なオースリア軍の精鋭隊長。パイロットとしての技術・経験ともに驚き入りの高飛車。陰険な性格で物言いはぶきりぶきりだが、その内面は僅に厚い男である。





[写真: 渡辺]

ワッペン1 所属機団マーク



ワッペン2 所属航空団機団マーク



[ワキ・ワキ(トス・ワキ)]

金バロ(トス・ワキ)

キョウ、新隊にワッペンのみ変更

●ワッペン・トス・ワキ 着くすし

- ワッペン・トス・ワキ 着くすし
- ワッペン・トス・ワキ 着くすし
- ワッペン・トス・ワキ 着くすし



ワッペン3 国旗



ワッペン4 コールタグ



[ペンタ]

●ワッペン・トス・ワキ 着くすし



[ワッペン・トス・ワキ 着くすし]



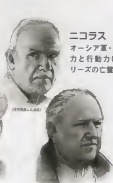
ワッペン・トス・ワキ 着くすし



ワッペン・トス・ワキ 着くすし

## アルヴィン H ダヴェンポート

オーシア軍・サンド島中隊のパイロット。コールサインは「チョッパー」。ロックを愛し、唇口ばかり叩くお調子物だが、確かな腕と信念を持つ戦える男である。2010年11月29日、自国のスタジアムを襲撃する敵機へ応戦中に捕獲。他の隊員が動揺するなか、本人は電気系統の故障およびペルアウト不可な状況を冷静に分析し、避難中の市民がいるエリアを避けて自身もとも戦体をスタジアムに墜落させ拘捕した。その後地上から、戦艦を除く市民の死傷者は0との報告が届く。その報は彼の勇気を讃える最高の勲章でもあった。

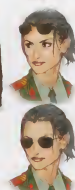


### ニコラス A アンダーセン

オーストラリア軍・空母ケストレルの艦長、決断力と行動力に富む有能な男。「ラズグリーズの亡霊」に全幅の信頼を寄せた。

ユーゴスラビア連邦共和国軍首相、融和主義の政治家、戦争を望む勢力に敵対されるも、パートレットに救出されて事なきを得た。

### セリョージャ・ヴィクトロヴィッチ ニカノール

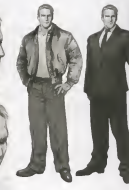


### ナスターシャ・ヴァシーリエヴナ オベルタス

ユーゴスラビア連邦共和国陸軍情報部の女性少佐、パートレットが15年前に恋した女性。首相と彼の融和主義に忠誠を誓い、平和のために尽力する。

### ビンセント ハーリング

オーストラリア大統領、平和主義を貫く難戦できる政治家、商業の権威「ラズグリーズの亡霊」と共に平和を勝ち取る。



### オーソン・ペロー

オーストラリア軍・サンディ島基地司令官、やたら威張り散らすが主体性がなく、東軍のハミルトンにいいように操られてしまう。

### アレン C ハミルトン

オーストラリア海軍少佐、元ベルカ公園の精鋭9462飛行隊を統括し、オーストラリア・ユーゴスラビア両国の衝突を影で監視する。







## アルバー・ジュネット

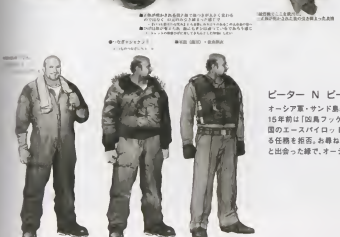
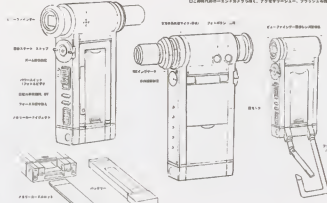
本編はフリーの報道記者だが、ジャーナリストとして取材や執筆もこなす。民間人ながら、オースタ軍の報道班長に任命された。本書P.94掲載の新聞記事も彼が著稿したものである。「ラズグリーズの亡霊」の正体を知る可能性が指摘される人物の1人。

## MAN AT WAR

オースタ軍・ラズグリーズの真実の真相

## ■ Horizon Sync Camera (ジュネット用デジタルカメラ)

① フォーカス距離が遠くまで伸びる超望遠レンズ  
② 高感度センサー (ISO 1600) 採用で、暗闇でも撮影可能  
③ 高画質の映像撮影が可能 (HD 1080i) 採用で、高画質の映像撮影が可能  
④ 高画質の映像撮影が可能 (HD 1080i) 採用で、高画質の映像撮影が可能  
⑤ 高画質の映像撮影が可能 (HD 1080i) 採用で、高画質の映像撮影が可能



## ピーター N ビーグル

オースタ軍・サンド島基地では警備士を務めている。15年前は「凶暴フックバイン」と呼ばれたベルカ公国のエースパイロットだったが、自国に叛く任務を拒否。おとなしい家になった折にパートレットと出会った時、オースタ軍に身を寄せていた。



## マーカス スノー

オースタ軍・空母ケステルに配置されている飛行隊の分隊長。コールサインは「ソーズマン」。公式記録上では「ラズグリーズの真実」を撃退した男。





KOSUKE ITOMI

# 糸見功輔

「エースコンバット」シリーズの開発参加経験こそないものの、プライベートでシリーズを観しんできた「エースを知る人物」である。そんな吉岡氏が1人のファンとして映像のプロとして、グラフィック全般に深く関わってきた糸見功輔氏と初対面。ゲストに現役のイーグルドライバー（F-15のパイロット）堀内秀峰氏を迎え、映像美に迫る話に華を咲かせた。

## TALK DOG FIGHT BO2

新進気鋭の映像作家 吉岡氏は、『エースコンバット』シリーズの開発参加経験こそないものの、プライベートでシリーズを観しんできた「エースを知る人物」である。そんな吉岡氏が1人のファンとして映像のプロとして、グラフィック全般に深く関わってきた糸見功輔氏と初対面。ゲストに現役のイーグルドライバー（F-15のパイロット）堀内秀峰氏を迎え、映像美に迫る話に華を咲かせた。

目を奪われる大空そしてこの世界——  
グラフィックに注ぎ込まれた  
感情と情熱を明かす





もあるんですよ。現実では、こういう任務はさすがにないと思いますが。

**堀内** 大変危険ですので、まずあり得ませんね。(笑) 仮に進路が確保されていたとしても、気流にも注意が必要があると思います。実際に、山の裏側では乱気流がよく起こるんですよ。例えば冬場の富士山の東側では、特に乱気流が激しいことで知られています。ですので、摩天楼が立ち並んだこういう場所でも強い風が予測されます。もちろん、それを別にしても現実ではまず飛ばない場所なので、ゲームならではのものと考えるでしょう。

**糸見** なるほど、気流ですか。それは開発スタッフの誰も考えていなかったと思います。本物を知る方は着眼点が違いますね。勉強になりますよ。

**吉崎** 映像を構成するときのポイントは何かありますか？

**糸見** 見た人に「ハッ！」と思わせる部分は必ず意識して作ります。わざと焦らせたり、トーンの違う面を差し込んだり、間を開けたりする部分ですね。しっかり見て欲しい大切なシーンの直前にそういう一種のフェイントを挿入すると、観ている方に「アレ？」と思わせて注意を引く効果があるんです。

**吉崎** あ、それは僕もよく使っています。凄く効果的ですよ。

**糸見** 今はYoutubeなどで動画を手軽に見ることができず、僕もそうですけど、皆さんPCや携帯電話で映像を次から次へとチャンネルを切替えるように観ていきますよね。これだけ選択肢があると、ちょっと観て興味を引かないようだとその場ですぐ止めて、次の映像を探してしまう。最後まで観て貰うには、序盤の構成から、いかに興味を持って貰えるかを考えます。後半で盛り上がる展開があったとしても、そこまで引っ張れなければ失敗です。そう思ってトレーラーを作っていますね。

**吉崎** その辺りはミュージックビデオなどでも同じですよ！ やっぱ皆さん、創意工夫を凝らしているんだなあ。

**堀内** フェイントですか！ そんな高度なテクニックが使われていたとは気づきませんでした。今度、注意して見届けてみます。そういう目で見えていくと、予告編にまた違ったおもしろさを発見できそうですね。

**糸見** ぜひぜひ！ 普通に観ていると、そういったフェイントが使われていることすら全然気付かれないかと思いますが。最後まで観て頂けて、印象に残るものがあれば、こちらはOKなんです。

**吉崎** 実際のF-15の模擬演習などで、不規則な動きをすることでフェイントを使うことはあるんですか？

**堀内** 今お聞きした映像テクニックに相当するフェイントはちょっと思い当たりますが、「濃縮」というのはありますよ。例えばですね、機体をロールさせて旋回しているように見せかけて、実は旋回しないでそのまま直進飛行するというテクニックがあるんです。

**吉崎** あ、いいですね。それ！ ゲームの対人プレイでもきつと有効ですよ。追う立場としては、もし前方の相手機が右にロールしたら、絶対右に旋回し始めたかと判断して、同じように旋回してしまうでしょうかね。

**堀内** そうなんですよ。音のアメリカ軍はですね、F-14の機体腹部にキャノピーの絵を描いたりしたそうですよ。こうすると、追っかける方はどっちのキャノピーが本物か即座に識別しにくく、ロール中の相手機がどっちに旋回しているのやら、分からなくなってしまうそうです。

**糸見** それは面白い話ですね！ メモさせてもらいます！ フェイントは視覚のトリックですからね。あと、トレーラーでよく使うフェイントには色々種類があって、音を利用する「ズレ」とか「プレイグ」と呼んでいる手法もあります。映像と音はバッチり合わせるのがセオリーなんですけど、途中で意図的に映像のリズムをズラしたり、わざと止めたりすると、同じように「おや？」って注意を引け

「勝負に執着する気持ちの強い人がイーグルドライバーには多いと思います。やはり勝負の世界ですの。」堀内

# TALK D&G FIGHT 002 糸見功輔 吉崎響 堀内秀峰



こんです。

**堀内** なるほど、ズレですか。それは別のところで応用できそうですね。イーグルドライバーはブリーフィング（作戦説明）をはじめ、何かを仲間に表示する仕事もあるんです。一般のサラリーマンで言うところのプレゼンですね。自分も、説明中に絵や写真など交えて工夫しているんですけど、どうしても申請になりがちでした。そこでですね、今学んだズレを上手く使えないかな、って考えたんですよ。

**吉崎** 発表中に音声と行動をズラせるのは、腹話術師 一っこ堂さんぐらいですよ！（笑）でも、一瞬黙って間を置いて注意を引くとか、実社会でも応用はできると思います。しかし、そこまで考える堀内さんは凄いですね。

**堀内** 勝負の世界に生きているのがイーグルドライバーです。学べるなら、ゲームからでも予告編からでも、やっぱり馬鹿にしちゃいけないと思うんですね。

**吉崎・糸見** おおー、さすがです！（拍手）

## 人物やブリーフィング画面の絵的な 魅力を裏の裏まで徹底解剖

**吉崎** 「エースコンバット」シリーズでは、ドラマ性も凄く好きなんですよ。糸見さんは登場人物のビジュアルやアニメーションを監修するときに、どんなことに気を配りましたか。

**糸見** 「アサルト ホライゾン」では目の動きの表現、「ZERO」では実写での役者が選考と、色々こだわった箇所がありましたけど……おもしろい所では、「5」のキャラクターたち特有のクセというのがあります。「5」は登場人物が多いので、特徴づけが必要でした。実は主要キャラクターには全員、なんらかの動作上のクセが設定されているんですよ。緊張するとやたらとオーバーアクションする

ジョッパー、考え事をしているときは口を開けているジュネット、通常の会話中では閉めてなかなかこっちの目を見ないバートレットとか。プレイヤーが彼らを眺めているだけで、「こんな人なんだな」って分かるように工夫しているんです。

**吉崎** ええ、ジョッパーとかすぐに「本当にお調子者だな」って分かりますもんね。（笑）ゲームでは物語をおもしろくするために色々な性格の人が登場しますが、イーグルドライバーにはどんな性格の人が多いですか？

**堀内** そうですね。航空自衛隊に勤める人は元々、いわゆる体育会系が多いんですが、その中でも特に勝負に執着する気持の強い人がイーグルドライバーには多いと思います。やはり勝負の世界ですの。

**糸見** なるほど！やはりそうなんですね。「ZERO」ではまさにそういった勝負の世界に生きる男たちを描きたかったんですよ。

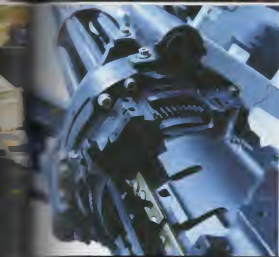
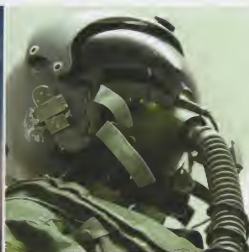
**吉崎** 僕はアニメの仕事でHUDとかコンソールのデザインもよく担当するので、「エースコンバット」シリーズは参考にさせてもらっているんですよ。糸見さんは、ブリーフィング画面のアニメーションも手掛けたそうですが。

**糸見** 一部ですが。モニターデザインは毎回悩む箇所なんですよ。デザインが現実離れしてもいいし、現実的過ぎると今度は地味で見えがしません。そのバランスが難しいんです。

**吉崎** 分かります、分かります。多分ゲームでも同じだと思うんですが、アニメではモニターデザインに4項目が求められるんですよ。SFっぽく感じられること、あまり現実離れしてないこと、情報が分かりやすいこと、しかもカッコいいことが絶対条件。この4連コンボの両立は意外に難しいんです。「エースコンバット」シリーズはお世辞めきで、その辺りのデザインが本当によくできています。

**糸見** そう言って頂けると嬉しいです。吉崎さんから見て、どの辺りのバランスが目を引きましたか？

「ZERO」ではまさにそういった勝負の世界に生きる男たちを描きたかったんですよ。」糸見





**吉崎** フォントの遊び方からしても、いかにも実際に軍隊で使ってるような物を選択していますよね。「ハードのスペース的にこういうフォントしか入っていないんだらうな」って想像させられて説得力があるんですよ。それでいて映像表示系は高性能だったりして、理窟でいえばバランスがおいしい。でも、1つ1つの要素の意図がしっかり凝縮していて、全体の演出として完成しています。いかにも突飛っばい雰囲気があるからいいですよ。

**糸見** さすがに鋭いですね。ちなみに、実際に使われているブリーフィング資料も調べたんですが、地図に複雑なラインと数字のみという、シンプルだけどその密度感が凄く格好いい。最初はそういうイメージでやりたいと考えていたんですけど、その手法でゲームのミッション概要を端的に伝えるのは難しく、現実的ではありませんでした。そのため、地図やラインはデジタルな表現で描いて、そのモニターを実際に見ているように、室内灯の映り込み等を加えて、生っぽさを追加しています。

**吉崎** 航空自衛隊の模擬演習などでは、ブリーフィングはデジタルですか？それとも手書きですか？

**堀内** 全部手書きです。平面図がありましてね、紙にこうで線を書き込んでいくんですよ。デブリーフィング（結果報告）では、自分たちの軌道をVTRで解析して、ボードに書き起こしていただきます。これも手書きです。それを元に「自分がこう回った、敵がこう動いて……」というのを見直して、次の飛行に役立てていく訳です。

**糸見** ゲームのデブリーフィングは全部、プレイヤーの軌道データから起こしています。ミッション中の敵味方の動きも含めて、CGのラインで再現されるんですよ。

**堀内** ほお、軌道が全部、自動表示されるんですか。自分たちのところでは、若い尉に手作業でやらせておきますが。

**吉崎** GPSでデータを取るシステムとかはないんですか？

**堀内** もちろん、そういう装置はあります。ただ、今はまだあまり普及してないんですよ。ゲームのほうは便利ですね。しかも分かりやすい。もし可能なら松島基地でも、1台頂戴したいくらいですよ。

**吉崎・糸見**（笑）

## 神がエースに与えた勝利のコンパス “雲”の真価を解き明かす

**吉崎** ゲーム中に雲を抜けていく感覚、あれが僕は大好きなんですよ。堀内さん、これを見ていただけますか？ゲーム中の山岳地帯の1シーンを撮った写真なんですけど、実際にF-15から見える雲と比べてどうですか？

**堀内** 拝見します。雲にも色々ありますが、山間に湧き上がった雲はちょっとこんな感じですね。雲の端のボヤッとした様子もですね。まさにこうです。あとそうそう、雲と言うのは上が明るくて、下が暗くなるんですよ。この写真みたいなね。うん、濃い。上空からのイメージそのままだよ。

**糸見** なんかに嬉しいですね。僕は背景とか数値は修正しがたかったんですけど、雲を離したスタッフがこの場にいらさって修正してはさなかったみたいかも（笑）。でも、ゲームにおける雲の表現は、実物と比べてなく、シミュレーションにも重要な意味があるんですよ。

**吉崎** それは意外ですね。具体的にどう作用しているんですか。

**糸見** 雲には、プレイヤーに距離感と位置関係を把握させる役割があるんですよ。熱帯な話ですけど、右むくも

景が真っ青な空一色だったら高速で飛んでいるのが止まっているのだから、感覚的に全く伝わってこないんです。同じように敵機との距離感をつかめません。雲やミサイルの軌跡に凭る白煙があるからこそ、プレイヤーはその空間を直感的に捉えることができるんですよ。

**吉崎** なるほど、言われてみれば確かにそうですね。

**堀内** 実際のF-15でもそれは似ていますよ。例えば戦闘機の雲1つないような青空にですね、敵機がボツンと飛んでいくにしても全然見えないとがあるんですよ。どういう事かと言いますと、脳が距離をキャッチできないために焦点が合わないんです。自分たちはそれをロストブルーと呼んでいます。

**糸見** それは興味深い話ですね。雲が空間把握に役立つという点は、現実でも共通しているんですね。特にゲームの場合は、敵機を追いかけたりグリングリン飛び回れるのがウリですが、そうするとプレイヤーはどっちが地面なのか状況を見失いがちです。水平線と地平線が把握しにくいミッションでは、雲やミサイル煙などを配置することで、速度や高度をスムーズに把握できるんですよ。計器（HUD）で情報を出していますけど、「それですべてを読み取ってください」というのでは、激しい動きをするゲームとして無理がありますから。

**吉崎** 一応ちゃんと計算されて作られているんですよ。堀内さん、イーグルドライバーの場合は天地の方向は計器をメインに読み取るんですか？

**堀内** 必ずしもそうではありません。計器ばかりを見ている訳にはいかないんで、実際の飛行でもやはり地平線や雲などから目視で状況把握することが重要なんです。もちろん、計器だけに頼ることもありますが、例えばですね、雲中を飛行するときには周囲が真っ白で何も見えませんが、感覚は当てにならないんですよ。そういうときにはよく、自分が「斜めに傾いているな」と感じるのに、計器では進行軸はまっすぐと示されていることがあります。そのあとスポンと雲から出て地平線が見えると、「やっぱり計器が正しかったのか」と気付かされるのが少なくないんですよ。

**吉崎** なるほど。ゲームの中でも象徴で視界が狭い中で戦うミッションなどでは、首端のミッドジョイントが計器を邪魔になっちゃいますが、それに似ていますね。現実では乗降や取組のときに戦闘を行うのが分かりませんが、

**堀内** それだけ視程が悪くて水平線が見えないと、若いドッグファイトは苛苛しませぬ。現実では我々は視界を常にクリアに保ちたいから、

**吉崎** ゲーム好きとしては凄く力がありそうで、逆に視界には慣れてしまっているけど、やはり視界の確保が無意識にあるのかなと、

**堀内** 身体は知らないで知識だけの話になりますが、例えば中には乱気流と雲が混ざっているんですよ。視程の低下前に視界へのダメージは受けられないと思えます。それと電機もありませんよ、ジャンボジェット機が晴れ間に平気であって飛けるのは十分なサイズがあることによって安全を確保できているからなんです。



糸見 あ、そうなんですか？ ゲームでは逆にガンガンやっちゃいますけど。

『ザサルト ホライゾン』では製品版どころの話じゃないですし……。

吉崎 ス？なんかスゴいことになってしまうミッションがあるんですか？

糸見 ミッションを進めてみれば分かりますよ。(笑)ビル街での戦闘と同じで、ゲームならではの量の開発っていうものを体験できると思っています。

## クリエイターともう1つの存在が 手を取り合って物語と歴史を作る

吉崎 僕は今回、映像クリエイター、ミリタリー画でのGUIデザイナーとしてこの対談に参加させていただきましたが、皆さんのお話を通して大空を舞

う夢と様々なドラマが繰り広げられるこのシリーズの魅力と開発者の想いを存分に感じることができました。

今度はシリーズの開発のお手伝いをさせていただいて、僕もこの魅力を皆さんに届けられたら最高だなんて思いました。

糸見 その時はぜひ声をかけてくださいよ！ もう大歓迎です。堀内さんは、久しぶりに見た『エースコンバット』シリーズ、いかがでしたか？

堀内 シリーズの画像を見るのは、約14、15年ぶりなのですが、格段にリアルに格好よくなっていて驚きましたよ。今のプレイヤーの皆さんが羨ましいぐらいです。先にお話ししましたように、私は映画に憧れてこの世界に飛び込んでしまいましたが、夢が叶った今は毎日が充実しており、大変幸せです。ゲームでパイロットに憧れた人がいましたら、ぜひイーグルドライバーを目指してみてください！ 今日こうしてクリエイターの方と敬談させていただきましたが、この旅が未来のイーグルドライバーのデイクオフに繋がることを願っています！

糸見 本書のP.134～137の年表にまとめてあるように『エースコンバット』シリーズは『ZERO』、『04』、『5』の時系列順にユーアジア大陸の歴史が描かれています。ちょっと裏話を披露すると『ZERO』は当初、『04』以前のユリシズ飛来時に駆け出した新米パイロットが、数々の戦歴を重ねながら成長して『5』の露太平洋戦争をベテランとして見上げる……という世界観を考えていたんですよ。1人のパイロットの目線で歴史の局面を追っていくドキュメンタリー的な構成ですね。その後、ベストな作品のあり方を色々話し合っ

て、最終的には当時まだ語られていなかったベトナム戦争を扱う事になったんですけど。そういう協議をするとき、僕はファンの皆さんが作った本とかHPを本に閲覧しています。多くよく出来ていて見ていて楽しい、インスピレーションが刺激されて、「この歴史を想えるエピソードとか入れたいよね」といったアイデアがどんどん湧きあがってくるんですよ。エースコンバット世界の歴史は、開発陣はもちろん、ファンの皆さんも加わって紡がれていきました。ですから、こんな壮大で、興味深い歴史が構築されていったのだと思います。これからも皆さんと共に紡がれ、また新たな歴史のページを増やしていくことができれば、こんなに幸せなことはありませんね。

「子供の頃も大人になった今も、僕は空を1人で飛ぶっていうのに凄く憧れてきました。」吉崎

# TALK DOG FIGHT 202 糸見功輔 吉崎 響 堀内 秀峰

# THE BELKAN WAR

## ベルカ戦争



ウスティオ共和国  
The Republic of Ustio

ベルカ公国南に位置し、国土は小さいながらも比較的情報な国家である。元はベルカ自治領だったが、ベルカ連邦法の改正に伴い1988年に分離独立。1995年に発見された天然資源が主となり、同年にベルカ公国の修政を受ける。サピン王国、オーシア連邦、ユークトバニア連邦共和国との連合軍を結成しそれを率導した。国章はディレクタス。

ウスティオ軍 勲章 Ustio Medals



サピン王国  
Kingdom of Sapin

ベルカ公国南に隣接を持つ王国。自立った産業などがないため世界的知名度は高いとは言えないが、ベルカ戦争の際には連合軍の一翼を担い、重要な働きを果たした。ウスティオ共和国、ベルカ公国、ラティオとは隣接りで隣国しており、もう1つの隣国・オーシア連邦とはオーレッド湾とフトゥーロ湾内で隔たれている。国章はグラン・ルイズ。



オーシア連邦  
Ocean Federation

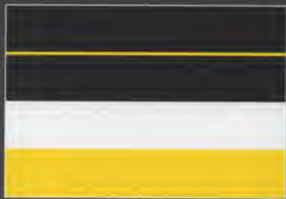
広大な国土を有する、ユークトバニア連邦国家と並び最大国。資本主義と民主主義を掲げ、大規模制・共和制を採用する連邦国家でもある。1905〜1910年頃はオーシア戦争を起こすなど領土拡張に急務だったが、近代化に伴い過度な戦争は見だたくなっていく。ベルカ戦争ではウスティオ共和国に加勢する立場として参戦。国章はオーレッド。

オーシア軍 リボン



# FLAG & INSIGNIAS, etc.

戦争別 国旗と記章など



ベルカ公国  
The Principality of Belka

オーシア連邦の属に位置する軍事大国。科学力・工業力に優れ、古くは威張主義の政体を持ち続けていたが、内政が追い付かず経済破綻し、1991年に極右政党が政権を掌握。1995年にはベルカ戦争を引き起こして自国に7つの領土を奪とす独断専断まで進んだが敗戦。領土の喪失・縮小を金儲けなくされる事態を招いてしまった。国章はディンズマルク。

ベルカ軍 階級章 Belka Rank Badge



少尉



中尉



少尉



中尉



大尉



少佐



中佐



大佐



ベルカ軍 制服用ボタン



ベルカ軍 階級章



# USTIO AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ウステイオ空軍部隊記章



ウステイオ空軍第6航空師団  
Ustio Air Force 6th Air Division

ウステイオ空軍第6航空師団第66飛行隊「ガラム」  
Ustio Air Force 6th Air Division 66th Air Force Unit "GALM"



ウステイオ空軍第6航空師団第4飛行隊「クロウ」  
Ustio Air Force 6th Air Division 4th Air Force Unit "CROW"





# OSEA AIR FORCE UNITS INSIGNIA

オーシア空軍部隊記章

オーシア国防空軍第8航空団第32戦闘飛行隊「ウィザード」

Osea Air Defense Force 8th Air Division 32nd Tactical Fighter Squadron "WIZARD"



オーシア国防空軍第8航空団第32戦闘飛行隊「ソーサラー」

Osea Air Defense Force 8th Air Division 32nd Tactical Fighter Squadron "SORCERER"



# USTIO AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ウステイオ空軍部隊記章

サピン空軍第9航空陸戦旅団第11戦闘飛行隊「エスパダ」

Sapin Air Force 9th Air and Land Division 11th Tactical Fighter Squadron "ESPADA"







# BELKAN AIR FORCE

## BELKAN AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ベルカ空軍部隊記章

ベルカ空軍第2航空師団第52戦闘飛行隊「ロト」  
Belkan Air Force 2nd Air Division 52nd Tactical Fighter Squadron "ROT"



ベルカ空軍第10航空師団第8戦闘飛行隊「クリューン」  
Belkan Air Force 10th Air Division 8th Tactical Fighter Squadron "GRUN"

ベルカ空軍第7航空師団第51戦闘飛行隊「インディゴ」  
Belkan Air Force 7th Air Division 51st Tactical Fighter Squadron "INDIGO"



ベルカ空軍第5航空師団第23戦闘飛行隊「ゲルブ」  
Belkan Air Force 5th Air Division 23rd Tactical Fighter Squadron "GELB"





ベルカ空軍第13夜間戦闘航空団第6戦闘飛行隊「シュヴァルツェ」  
Belkan Air Force 13th Night Fighter Air Division 6th Tactical Fighter Squadron "SCHWARZE"



ベルカ空軍第22航空師団第4飛行隊「シュネー」  
Belkan Air Force 22nd Air Division 4th Tactical Fighter Squadron "SCHNEE"



ベルカ空軍第51航空師団第126戦闘飛行隊「シルバー」  
Belkan Air Force 51st Air Division 126th Tactical Fighter Squadron "SILBER"



ベルカ空軍第18航空師団第5戦闘飛行隊「ゴルト」  
Belkan Air Force 18th Air Division 5th Tactical Fighter Squadron "GAULT"



# CONTINENTAL WAR

## 大陸戦争



### 独立国家連合

ISAF (Independent States Allied Forces)

独立国家連合軍 (Independent States Allied Forces) を意味し、「アイヤフ」と呼称される。2003年、エルジア共和国によるサンサルバシオン侵襲に対抗するために、各国が同盟を呼びかけ発足。最終的には、エルジア共和国とサンサルバシオンを隔くユーゴリア大陸内の全国家が参加した。エース・メビウスの活躍もあり、大陸戦争では勝利する。



### National Flags / 国旗



### ISAF

空軍戦術戦闘飛行隊  
(訓練生/夏用)



### ISAF

メビウス隊/ノースアート





エルジア共和国  
Erusea Republic

ユージア大陸で最大の領土を持つ軍事大国。古来より近隣国家との関係は悪く、武装平和と呼ばれる緊張関係が長く続いていた。1999年、小惑星ユリシーズによって未曾有の被害を受けた上に他国の大量の難民まで輸入込まれ、国政は切迫。それが2003年の近隣国への侵攻を機押しし、南北の壁を自ら壊していった。首都はファーマンティ。



ERUSEA  
ERUSEA



ERUSEA  
ERUSEA





ISAF UNITS INSIGNIA  
独立国家連合軍部隊記章



独立国家連合軍 第118戦術航空隊「メビウス」  
ISAF Air Force 118th Tactical Fighter Wing Squadron "Möbius"

ISAF DIVISION MARK

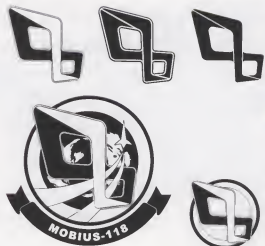
ISAF Army Division 032 Mark



ISAF Navy Division 012 Mark



ISAF Air Force Division 425 Mark





# PACIFIC WAR

環太平洋戦争



オーシア連邦  
Osean Federation

西側にセレス海を臨む、北オーシア大陸西部に位置する大  
国。ペル方戦争で連合国の一員として参戦して得た数回か  
ら、以降は領土拡張政策を縮小、2010年にユークロニア連  
邦に主権を譲る事から、アプガルース副大統領主導の下で軍  
国主義に傾きかけるが、バーリシグ大統領復讐もあり議院政  
府を取り戻すことに成功した。首都はオーレッド。



オーシア連邦大統領府 ブライトヒル  
Osean Federation Executive Office BRIGHTHILL





# OSEA AIR FORCE UNITS INSIGNIA

オーシア国防空軍部隊記章



オーシア国防空軍 航空戦闘軍団  
Ocean Air Defence Force Air Combat Commando



オーシア国防空軍 第5航空団  
Ocean Air Defence Force 5th Wing

等航空士



階級ワッペン



階級章



階級章



少尉



中尉



大尉



少佐



中佐



"THE GHOSTS OF RAZGRIZ"



"THE ACES OF RAZGRIZ"

ラーズグリーズ戦闘機部隊  
Razgriz Squadron

陸のオースリア大軍団ビセント・ハーリング参謀の所長次戦闘機部隊。  
おとぎ話「魔法の使い手」に登場する機隊「ラーズグリーズ」が戦闘機  
部隊。この部隊の戦闘機は、全て機を落とすという危険な機隊となっ  
ており、おとぎ話ラーズグリーズを急ったデザインの間諜が描かれて  
いる。ラーズグリーズとは「計画を破る者」を意味する。





# BELKAN AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ベルカ空軍部隊記章

## BELKAN AIR FORCE



ベルカ公国空軍第229戦術戦闘飛行隊グラーパーク  
229th Tactical Fighter Squadron Grabacr



## NORTH OSEA GRÜNDER INDUSTRIES

ノースオーシア・グランダー IG



**GRÜNDER**  
North Osea Gründer Industries



**GRÜNDER**



**GRÜNDER**  
North Osea Gründer Industries



# TALK DOG FIGHT R03

KAZUTOKI KONO

## 河野一聡

バンダイナムコゲームス マネージャー/チーフプロデューサー。  
1971年9月20日生まれ。

グラフィックデザイナーとしてキャリアをスタートさせ、  
数々のゲーム開発に携わりながら多方面の知識を吸収。

PS版「Ridge Racer Type4」のアートディレクターを経て、

PS2版「エースコンバット04 シッターズカイ」および

PS2版「エースコンバット5 ジ アンサンク ウォー」の制作に

片渕氏を招いたのも河野氏であり、

商売で思われる大陸戦争と環太平洋戦争の世界観構築に中心的立場で活躍。

PS3版、X360版「エースコンバット アサルト ホライゾン」では

プロデューサー兼ディレクターとして開発を統括。

### ユージア大陸史のキーマン2人は こうして歩みそしてこうして出会った

**河野一聡氏**（以下、河野 敬称略） 以前から一度、お伺いしてみたい事があったんですよ。僕と片渕さんはユージア大陸史を作ってきましたが、そもそも片渕さんはいつからこういう仕事に興味をお持ちになりましたか？

**片渕眞直氏**（以下、片渕 敬称略） 僕の母方の祖父は映画館を経営してましてね、その影響で昔から漫画映画はよく見ていたんですよ。2歳7ヵ月の時、東映の漫画映画「わんぱく王子の大蛇退治」(1963年公開)を観たのが、人生の一番古い記憶だったくらいです。それから、そのあと小学校に上がったんだけど、学校まで遠くて子供の足で片道20〜30分もかかった。それでね、その帰り道にボーッとしながら頭の中で物語とか舞台設定とか思い浮かべてたんですよ。その当時から「一隻だけ航空母艦が孤立して敵と戦って……」みたいなね。

**河野** それって、環太平洋戦争の航空母艦ゲストレルそのままじゃないですか？

**片渕** そうなんですよ。環太平洋戦争って、僕が小学校4年生ぐらいで思い描いていたイメージほとんどそのまんまなんです。登場人物だって突然出てきたんじゃないかって、その頃すでに僕の心の中にいた人もいるかもしれない。もちろん、そのあといろんな映画とか見て、新しく湧いてきたイメージも足れていますけど。



## ユージア大陸の歴史を作ってきた クリエイターが紐解く戦争の真実、 そしてエースの素顔とは……？

メビウス1が活躍した大陸戦争(2003年開戦)、そして「ラースグリーズの悪魔」たちによって歴史が動いた環太平洋戦争(2010年開戦)——その2つの戦争の歴史そして世界観を作ってきたのが片渕須直氏と河野一恵氏の2人である。どんな経緯でこの世界は生まれ、そして成立したのか。これまで語られることのなかった真実が、ついに明かされる。

SUNAO KATABUCHI

# 片渕須直

アニメーション映画監督 脚本家。

日本大学芸術学部映画学科講師。

1960年8月10日生まれ。

テレビアニメ「名探偵ホームズ」の脚本、

アニメ映画「アリーテ姫」「マイマイ新子と千年の魔法」、

テレビ OVA アニメ「ブラックラグーン」の監督 脚本などを担任。

航空史の研究者という顔も持ち、

空戦史、航空機メーカー史などにも造詣が深い。

PS2版「エースコンバット04 シッターズスカイ」と

PS2版「エースコンバット5 ジ アンサンシング ウォー」では、

シナリオはもちろんミッション中の無線通信も含め、

世界観全体の制作に関わる。

河野 それ、今日初めて聞きましたよ。僕は小学生の学芸会なんかで、「剣をやろう！」って企画だけ勝手に立てちゃう性格でした。でも、自分で言うのもなんですが構想がムチャすぎるんです。当時は刑事モノのテレビドラマ「西部警察」(1979年放映開始)とか流行っていて、それを剣でやるぞって考えるんですけど、子供の手に負える訳がない。(笑)結局、実現できずにボヤかってしまう。

片渕 企画だけして、ボーンって投げ出しちゃったの？ 青春だねえ。(笑)

河野 片渕さんも、小学校の学芸会で「航空母艦やろう！」ってシナリオを書いたりしなかったんですか？

片渕 ないです、ないです。(笑)プロでいきなりシナリオを書く事になったんですけど、それまでは1回もそういう事をしなかった。当時はまず第一に、こういう仕事に人に影響力を与えられるって事に気づいてなかったし、むしろ自分にとってシナリオの仕事が一番の手だとなすら思っていたんですよ。

河野 では、どんなきっかけでシナリオを書くようになったんですか？

片渕 小中学生ではずっといい加減なことを思い浮かべて過ごしてたんですけど、高校生くらいになって子供の頃に夢中になった漫画映画をやってみないかって、気持ちが高まりましたよね。ちょうど宮崎駿さんが出てきた頃です。大学に進んでから、学校の先生が宮崎さんと知り合いだったもので紹介してもらえて、その縁で連続テレビアニメのシナリオを書く事になった。その頃、宮崎さんは「真剣



味のある作品」をやっていたがってのに、僕は漫画映画みたいなシナリオを書いて、もっとこう柔らかなみのあるアニメにしたいんですけど。それが「名探偵ホームズ」(1984年放映開始)なんですけどね。

**河野** 大学では僕はデザインを勉強していて、広告宣伝の道に入ろうと思っていました。でも当時、デザインのクオリティとかが、今ほど高くなかったゲーム業界を見て、「僕でも、この世界なら一石を投じられる！」って思い込みだけで飛び込んだりました。ただ、性格なんですよね。仕事してると音楽やシナリオなど多方面に、つい意見を出したくなっちゃうんです。それで勝手にアートディレクターと名乗って、「僕は絵を総合的に判断するので、絵はすべて僕に見せに持ってください」と言い始めた。それから「僕はシナリオも見れますよ」とか「音楽も聴かせなさい」と、だんだん浸食して監督的な立場になりました。そうこうして、大陸戦争の世界を描く事になり、片測さんの力を借りたいてって電話を差し上げたんですよ。



**片測** 僕はね、こうしてたまたま入ったこの業界で、自分が「こういう事をやりたい！」と思い描いていた「世界」が自分の中に確実にあって、いつかそれを達成できるってずっと信じてたんです。でも経験を得るにつれ、ほぼ無理だになって感じ始めて、本当の事を言いますとね、いろんな挫折があったんですよ。その挫折感を逆に自分で乗り越えれるような、糧にできるような映画を求めないかって思って株式会社「STUDIO 4℃」に行って、心のよりどころを求める気持ちで、アニメ映画「アリーチ姫」(2001年公開)を作った。それが凄くこう、僕自身にとってまるで、挫折で消え去りかかっていた自分を蘇らせるみたいな力を感じた。そうして前と気持ちが変わってきた頃、いいタイミングで河野さんからこの仕事を頂けたんです。

**河野** 大陸戦争を描くに当たって僕たちがゲーム開発陣は、主人公 メビウス1の立場からミッションを作っていく事になりました。

**片測** 僕にはメビウス1と敵対するエルジア軍の立場からイベントシーンを作ってほしいというのが、そもそも河野さんからの依頼でしたよね。ただ、イベントシーンを動かすアニメではなく止め絵でやりたい、しかもスピンオフ監督の戦争映画「プライベートライアン」(1998年公開)みたいになって書かれた時には、さすがに「ええっ！」って思いましたよ。(笑)

**河野** 結果的には、なんとかナレーションをつけて、戦争の流れと人物の心理を描ききれましたけど。うーん、改めて見直すと、かなり奇作でしたね。

**片測** さらに詳しく話を聞いて「ああ、物語の核になるのは拳闘王なんですね」ってことが分かって、それなら、と。

## 紐解かれる2つの歴史が出会う時 融合という名の闘争が始まる

**片測** 大筋でのストーリーはたちまち完成してしまっただけで、そのあとお互いに作ったパートを突き合わせて、つじつまを合わせないといけない。開発で一番重要かつ大変なのはそこでしたね。

**河野** ええ、僕のチーム、つまりミッションを作るゲーム開発サイドと、物語を作る片測さんサイドは、どちらが先という訳でなく、本当に同時進行で仕事を進めていました。僕としては立場的に、物語だけに作品を含ませる訳にはいきません。まず第一に、プレイヤーにゲームを選んでもらって「おもしろい！」って貰ってほしいといけない。それを実現させるために、例えば「敵に攻められて、友軍を護衛するルールのミッション」というアイデアが現場で出たします。そうしたら「こういうミッションが入ります」とって、片測さんに報告して、それに合うお話と組み合わせないといけない。

**片測** 逆に僕のシナリオで、ある時点で首都解放が行われるエピソードを入れなくなる、なんて事もあった。で、「それなら前のミッションでレジスタンスに蜂起してもらわないとな」って事になって、「このミッションですけど、灯火管制真っ暗な時に途中から明かりを点すとはできませんか？」って話を逆に投げ返したりしましたね。

**河野** 大陸戦争の時にはこんな感じで、イベントのパートをすべて片測さんにお任せしてゲームを組み立てました。僕としてもいろいろ勉強させていた



# TALK 河野一聡 DOG FIGHT R03

だいて成長できた気持ちもあったので、次に環太平洋戦争をゲームで描こうって企画が挙がった時、「今度は別々にやるんじゃないかって一緒に物語とか世界を作っていきましょう」って事になりました。

**片淵** その合同作業がね、大変な事になっちゃったんですけど。(笑)

**河野** ええ。(笑) お互いのアイデアとか、つつま合わせをメールでやり取りしてたんですが、片淵さんの要望の数はハンパじゃなかったですよ。実際あの時って、僕ともう1人のスタッフで2人がかりで片淵さんのメールに対応してたんですよ。そうでないと、とても追いつけなかった。僕、未だに片淵さんから頂いたメールを全部保管しているんですけど、この対談にあたって改めて数え直してみたら1千何通ありましたよ。

**片淵** え、本当に？ 僕、そんなに送っていました？ (笑)

**河野** はい。その過程の中でとくによく覚えているのが、僕がとにかく話の先を急いじゃう癖があって、お叱りを受けた時の事です。僕は「環太平洋戦争の終盤を盛り上げたいので、オーストラリア連邦 ユークトバニア連邦共和国 ベルカ公国で三つ巴にしよう」って、終盤の展開だけポーンって提案したんですよ。そうしたら、「その三つ巴になるための理由がまったく順序立てられていない。君は描過ぎる！」って怒られちゃいました。それからですよ、一生懸命その過程を考え始めたのは。でも、僕の力ではぜんぜん収束つなくて、最終的には片淵さんに「ベルカ公国が核を入手する」というアイデアを考えてもらって、三つ巴という展開につなげる事ができました。僕は小学時代の学芸会の時から、進歩がありませんね。(苦笑)



「その真夜中のやり取りで  
感性が研がれた」

**片淵** 僕のやり方は、順番に順番に細い区切りごとに固めていかないとダメだっていうスタイルなものですから。そこんこで、河野さんにあんまり急がないでね、っていったんですよ。でも、物語を作る立場として固った事は、それ以外にも山積みでしたよ。例えば環太平洋戦争では、話の流れの都合上、序盤からバートレットが消息不明になっちゃったでしょう？「あれあれ、アイツ、いつどうやって帰ってくるんだろう？」って、お話を作っている僕自身がサッパリ分からなかった。(笑) 困ったぞって悩んでいたら、河野さんから「友軍の軍が敵から逃げて、周辺にあるバリエードを攻撃機で潰しながら逃走をサポートするミッションを作りたいんですけど」ってメールが投げられて来て。そのミッションが湧いて出てきて、「ああ、ここでバートレットは帰ってこられる！」って胸をなで下ろしたものでしたよ。

**河野** 今から思い返すと「キワキワ」といいますが、まさに綱渡り状態で物語が組み立てられていたんですね。

**片淵** ええ、本当にキワキワでしたよ。それだけに一歩ずつ問題点を詰めていかないと、僕自身どうなる事やら分かんない訳です。だから「終盤は三つ巴にしましょう！」なんて、5歩先の事を言われても「えっ？ えっ？」ってなっちゃう。追いつけないんですよ。

**河野** そうやってやり取りする中で、大切な事も教えていただきました。ある時、片淵さんからの提案に対して、僕が「それはゲームのシステマ的にできない



んです。このスケジュールじゃこういう表現は無理なんです」ってお断りした事がありました。そしたら「できないじゃ困る」って、お叱りを受けて。どういう事かというところ、僕が監督的なポジションとして作品を作っていく時に、表現が足りない時もそうだし、逆に表現がよく出来すぎていた時もそうだし「本質がちゃんと作品に貫かれているか」——それをキチンとしなきゃいけない、と。

**片淵** うーん、それは本当に大切だと思いますよ。

**河野** 例えば、自分のスタッフが、凄いいオリティのグラフィックを作っても、もしそれがキチンと本質を捉えてなかったら、「これじゃダメなんです」と言わなければいけない。逆を言えば、スケジュール的な日数とか表現が足りてないとしても、本質さえ見失ってなければOKと判断できる。そういう風に「本当にやりたいたい事、言いたい事の本質はこうなんだ！」というのを貫けるようになった。あの時の片淵さんのメールは、僕の座右の銘として今もPCのデスクトップに貼ってあるんですよ。

**片淵** え、そうなんですか？ ちょっと照れくさいですけど、光栄ですね。

# 片淵須直

## エースたちのモデルおよび彼らが 人の心を動かす秘密を解き明かす

**河野** 片渕さんは古今東西の撃墜王にまつるエピソードをお詳しいですよ  
ね。キャラクターを作る時、誰かモデルにした撃墜王はいるんですか？ 例え

**片渕** 黄色の13という呼び名は、第二次世界大戦のドイツ空軍で活躍した  
撃墜王、ハンス・ヨアヒム・マルセイユから拝借しています。マルセイユは機  
体に黄色の14と描いていたんですよ。番号が1つ違っているのは、縁起が悪い  
と言われている13という番号がエルジャア軍のエースに似合うイメージが  
浮かんだためです。ただ、その符合点が際立っているせいか、黄色の13のモ  
デルとしてマルセイユばかりが目立っちゃったかも知れませんが、でも、僕  
としては同じドイツ軍のエーリッヒ・ハルトマンとか、第二次世界大戦時の  
日本軍で活躍した西澤廣義（にしざわ ひろよし）とか、戦後の戦艦隼の  
エピソードだとかが、思いつく限りの撃墜王のイメージを総合的に入れ込みな  
が、黄色の13という人物を書いたつもりなんです。

**河野** 旋回する時に、黄色の13が飛行機雲を引くのを少年が見て、その腕前  
を推察するエピソードがありました。これについてはどうでしょう。

**片渕** マルセイユが残した有名なエピソードにも、よく似た話が残っていま  
す。編隊で数機が同じように旋回しているのに、ただ1機だけ飛行機雲を引くヤ  
ツとかいたら、いかにも強そうじゃないですか、書きながら、そんな事を考え  
ていました。

**河野** 黄色の13はギターの名手で、少年のハーモニカと酒場で協奏する  
シーンも印象深く心に残っています。

**片渕** あそここの描写では、とくに誰か特定の撃墜王をイメージする事はあり  
ませんでした。僕はアニメ映画「アリエー姫」の中でギターだけで奏でる音  
楽を結構使ったんですけど、「割とギターの音って情感を高めやすいな」って  
好きになっていったんですよ。昔の大戦では、ゼロ戦の中にギターを弾き込んで  
南の島まで持っていた人とかいました。ラッパとかでもよかったんだけど、  
何か演奏するのなら彼らはギターが一番似合っているように思います。

**河野** 「自らの撃墜数より全ての列機を必ず連れて帰る事を誇りとする男」と  
いう描写もカッコイイですよな。

**片渕** ハルトマンとか、あと坂井三郎（さかい さぶろう）なんかもそうす  
けど、撃墜王にはそういう人物が多いんですよ。赤松貞明（あかまつ さだあ  
き）とかもそうか。撃墜王の話を片っ端から思い出していて僕が感じたのが、  
やっぱり本当の意味で深く尊敬されるパイロットは、ちゃんと部下を連れて  
帰ってくるって事なんです。もし本人が敵機をどれだけたくさん撃墜し  
たからって、部下を平気で見殺しにするようでは通用できないでしょう？

**河野** 確かに、いくら敵倒したって部下守れなきゃダメだって普通に思いま  
すもんね。戦争だけじゃなく、仕事でも同じですよ。深いっすねえ！

**片渕** ちょっと話は変わっちゃうんですけど、僕は仕事の準備段階ではそこ  
に関係した知識を蓄積する事から始まります。でも、いざ仕事に取り掛かり始め  
たら、関連ある本は逆に悪い形で影響しちゃうから読まない、それでね。アニメ  
映画「アリエー姫」を作った時はどうしてなかったという、それと無関係  
な黒沢明全集を僕どこに積んで読んでたんです。それでね、監督の映画「用心  
棒」（1961年公開）の主人公 三十郎のセリフが頭に染み込んでた。環  
太平洋戦争の（アリエー姫）を作った三十郎のセリフは、実は僕の頭の中では全部、三十郎役  
の三船敏郎の口調で書いてたんですよ。

**河野** 言葉使いが個性の良、って思ってたんですが、そんな秘密が！

**片渕** 三十郎がこの立場だったとしたら、君達をたしなめる時こう言うな、と  
か思いながら書いてたって訳です。それだからこの海の向こうっていや、  
ユークはムススカの航空基地じゃないんだぜ！とかいうセリフになっ  
ちゃった。それなら不思議とキャラクターが立ってきて、僕自分おもしろく  
なってきた、一生懸命チョッパーをからかい出したりしてね。

**河野** こういう戦争物に限った話ではないんですが、物語であるとか、シチュ  
エーションなどを観賞してて鳥肌立つというとか、激しく感情移入して気持  
ちがキュンとなる時ってありますよね。今名前が出た、チョッパーが戦死す  
るシーンなんかもそうなんですけど、僕は以前、ああいうシーンっていうの  
は、クリエイターが強いにいて作るもんなんだと考えていました。ただ、片渕さ  
んの仕事を見ていると、意識するような気配はないんだけど、こっこの心が

## TALK DOG FIGHT BO3 河野一聡 片渕須直

左より古いゲームを作るには何が必要の資歴に挑戦する河野氏、対面中  
にも熱心に何の喜びもとらに目を輝かせていた。

下 大戦戦争の発端たる露国大戦対空レーガン・ストレンジのペー  
パークラフが、二人の顔を映し写す。

右、カッパリとした口調で、深い言葉を語出す片渕氏、豊富な経験と多  
方面に達して蓄積した知識が熱意の理念に響き持たせている。その熱意  
が観望もろくとも変わらざるを得ない。





「作ったゲームを喜んでもらえたら二重に嬉しい」

「いつか、すべての歴史を解き明かしたい」

**TALK  
DOG FIGHT  
R03**

河野一聰 片渕須直

キューツとさせられる描写がよくある。そう、そういうシーンを作るための、何かテクニックみたいなものはあるのか？

[illegible]

河野 行間を読んだ、という事で

通して感じるんです。その1つ1つを思い返すと、やっぱりその1つ1つの場面で作り手である奥村が、この世のいろいろなこと、捻曲しているのか。まず、それが大切なこと。そこが大事。

河野 また新しいものが勉強させてくれる。そうか、セリフの演出も必要じゃないんですね。ゲームのミッションを仕上げる段階では、無敵とか、音楽とか、イベントなど個々に出来上がった素材が僕のところに集まってきます。それを実際に自分でプレイしながら、細かいタイミングを見て合わせていくんです。その時自分の中で「お、なんか今鳥肌立ったな」と感じられたらOK。という判断基準でいいのでしょうか。

片岡 そうそう、本当に正しい判断の仕方ってそういうものなんです。

1つの信託をして、ついでに2つ目に  
築いていかねばならぬ。

を知らない。だって提示  
伝え切れていない物語も多  
思った事のない男なのに、す  
が、その暇いふりは僕自  
たり長くされてい入。夢(う)

「はい、どうぞ。それ僕がメチャ知りなところなんです。」

[illegible]



## Section #06

HISTORY  
OF  
WAR

## 戦史

1970年代 ベルカ連邦東部諸邦で民主主義を掲げた紛争が頻発  
 1980年代 オーシア・ユークトバニア間で冷戦状態になる  
 ユークトバニア、レオノフ提督がアーセナルシップ（弾  
 薬運搬艦）構想を提案。シンファクシ級潜水空母の開発  
 着手  
 オーシア、戦略防衛構想において「大気軌道宇宙機」案を  
 提出



1981 ベルカ連邦、弾道ミサイル防衛計画を始動  
 1985 ベルカ公国にてヴェーレ事件発生  
 ベルカ、ベンドラゴン計画に着手  
 ドミニク ズボフ、ユークトバニア各地の紛争に備兵と  
 して参加  
 1986 ユークトバニア連邦共和国とカルガ共和国との間でチュ  
 メニ紛争勃発  
 チュメニ紛争ジミル制空艇  
 1987 ユークトバニアのロムヌイ共和国でヘウム政權クーデ  
 ターが発生  
 1987.01.22 エルジア航空宇宙局、X-02の基本設計図を完成させる  
 12.17 ベルカ連邦法改正  
 xx.xx ベルカ、軍事支出の拡大に伴い軍部諸国に取捨補給の多  
 くを依頼し、駐留軍はベルカ本国へ派遣  
 1988.02.08 ゲベート共和国が独立  
 05.12 ウスティイ共和国が独立  
 199x.xx.xx オーシア国防空軍、ウィザード隊を設立  
 1990.05.xx ベルカ、建設中のエクスカリバー周辺で自然保護団体の  
 活動家たちと軍治安部隊との間で衝突。若干の負傷者  
 が出る  
 ベルカ、タウブルグ等を完全に立ち入り禁止区域に指定  
 10.08 ベルカ、エクスカリバーの基地機能施設の建設開始  
 オーシア、再軍備宣言  
 エストバキヤ、北東沖の石油探査施設を放棄  
 1991.08.29 ベルカ、北部領土をフットー連邦へ安く売却  
 ベルカ、東部地域を東部同盟国へ売却  
 ベルカ、オーシア連邦へ北方諸島と五大湖資源開発公社、探  
 査割れ開拓工が発覚  
 (9月以前)  
 09.02 ユークトバニア、シーニグラードにて行われた党大会で  
 シンファクシ級潜水空母の実証建造艦を公表  
 09.0x オーシア連邦ハワーズ大艦隊、ユークトバニアの新型  
 潜水艦建造発表に対し「野面」に備しなさい」と発言  
 12.16 ベルカ同盟国の国境線が引き直される  
 xx.xx オーシア国防空軍、ヒューバード級航空母艦7番艦ケス  
 トレルを発注  
 1992.xx.xx ベルカ民主自由党が単独過半数を占める与党となる  
 1994.10.xx シールズブリッジ大学が小惑星1994 F X 04を発見  
 12.xx 国際天文学連合、小惑星ユリシエが数年内に地球に接  
 近し、最悪の場合地球に衝突して深刻な被害を引き起こ  
 す可能性があるとの予測を発表

レクタ戦争中、ディトリッヒ・クワマン率いるシルバー隊がマインツ山嶺上空戦で制空権を奪い、連軍がコルムを占領。クワマン「マインツの英雄」と称される。

「いつの日か対等の敵が現れ、技の限りを尽くせるなら  
たとえ墜とされても恨むことはない」

これにより防衛型レーザー兵器エクスカリバーの開発を開始  
ベルカ北方クルセン急進会でも不明戦が頻発。シルバー隊がこれを撃退  
大量輸送兵器や科学兵器の開発が急務。側計画にはアントン・カプティンコが関与

ドミニカ・ズギワの所屬するユークトバニア第9師団第112戦術飛行隊が編成  
ドミニカ・ズギワが編成

ベルカの経済が深刻な不況に陥り、連邦法が改正されたことにより独立する

これ以後ベルカ連邦内部に分離独立の気運拡大  
漸近的な地下資源が期待されているウスティオの独立運動の影にはオースリア資本の支援があったとされる

ジョウ・アリスター、カール・フォアマン、ルシオ・モリスが主要メンバー

銀土資源を基幹としたオースリア連邦による資源の買い上げ法により、ベルカ国内で反オースリア感情が高まる

また、新型潜水艦はFCU保有のドラゴネット潜水艦に酷似しており、譲渡した疑いがあると指摘

ベルカ東部地域はウスティオ、グベートで分け合う  
グベートはレクタと分離  
ウスティオは東部地域をレンシオに割譲

のちにリウニエと名づけられる

2004.11.23

大戦終結時に被災民であった人物が証言する、エルジア軍エース・黄金の13の悪魔である。王族の資料は残っていないが、エルジア軍のエリカ艦隊降参の最中に語られた言葉と推察されている。最後の責任は誰が負うべきかという信念を置く、恐ろしい言葉だ。

XX, XX ベルカ、エクスカリバーを完成させる



1995.03.25 ベルカ戦争開始

- 03.27 ベルカ東部戦線のグベート国境でモーデル制圧戦発生
- 03.30 ウスティオ共和国の砲台がベルカ戦艦下に重かれる
- ベルカ空軍とウスティオ空軍の間でモンテローザ制空戦発生
- 04.01 ウスティオ、オースリアとの連合軍による反乱を開始
- 04.03 オースリア軍が反乱を開始
- 04.24 連合軍、水上輸送路確保のためフトゥーコ河川におけるベルカ一掃作戦「戦域空作戦4101号」発動
- オースリア空母ケストレルの試験飛行実施
- 05.13 連合軍、ベルカ占領下にあったウスティオ首都ディレクタスを解放
- 旧独立国が解放され、勢力圏は開戦前に戻る
- 05.17 ベルカの大量輸送兵器V2開発計画が発覚、連合軍がベルカ軍を決定
- 05.23 連合軍、エクスカリバーを破壊
- 06.01 連合軍、ベルカ工業都市フツングを爆撃
- 05.14
- 06.04 ベルカ南方の各都市が非武装都市宣言

- 06.05 パルタイヒの決戦  
オースリア空軍ソーサラー隊およびウィザード隊が戦艦を離脱、行方をくらませる
- 06.06 ベルカ軍、パルタイヒ山脈で七発の核を使用  
ウスティオ空軍ガムル隊2機撃墜 フォルク、行方不明となる

- 06.20 ルーメンにて停戦条約が締結、ベルカ戦争終結
- 10.XX エスパーダ群、サピン王国所屬高地より失踪

12.25 「国境なき世界」によるクーデター発生



- 12.31 連合軍、アヴァロンダム要塞にあるV2発射地帯を攻撃し、クーデター軍鎮圧

- XX, XX FCU陸軍南部方面軍司令ロバート・タイラー、ユーージア大陸南部スカリー島の反政府勢力本拠地を制圧
- 1995 連合軍、スカフ・エイズ部隊の活躍でクーデター軍を鎮圧

デミトリ・ハイニンツヒ率いるインディゴ隊、フトゥー連邦のF-14Dからなる第3航空戦団第122飛行隊と開戦になる

エリッヒ・ヒルペランドが8機撃墜し、有名となる

オースリアと独立国との連合軍に対して無血開戦する

連合軍はユーデントル市の近郊に三師団を押し寄せ、伝道、山脈の隘路で立ち往生するベルカ軍に襲いかかる

パルタイヒ以南のベルカ軍は全軍突撃解除  
ベルカ連邦は解体され、公国版の一部のみが残り  
南ベルカ地区をオースリアに割譲、ノース・オースリア州となる

XB-0によりルーメンを襲撃、ヴァレー空軍基地を襲撃するもガムル隊により撃退される

- 1996.01.xx ベルカ、旧ラド演習部ヴァルデー ユーラド、失脚  
ベルカ空軍、第6航空師団長ブラウヴェルト中将を中心  
に再編成される
- 04.18 F C U陸軍、先月20日に急死したライアス陸軍参謀長の  
就任として、ロバート・タイラー陸軍司令官(54)を任  
命するを発表
- 04.20 F C U大統領、クリシズの地球衝突を全土に公表。対  
策案も発表する

上記を受け、F C U国防総省リチャード・ペイン司令官  
はF C U指揮下にある海外駐留軍全部隊に対し、一時停  
運命令を発令

F C Uステートソ国防長官、現任政界に関する本土ミ  
サイル防衛(NMD)の採用について、U T O本部にて説  
明、同盟国の理解を求める

xx.xx オースリア大統領選挙事案発生

1997.05.30 クエダー発生

xx.xx ユーリア大陸全土を巻き込むクエダー発生

統合軍、スカーフェイス1の終力によりクエダー鎮圧  
F C U、中東国際サンバシオン砂漠地帯でストーン  
ヘンジ完成



ベルカ、旧ベルカ空軍のエースパイロットを他国空軍へ  
派遣。アグレッサー部隊として活躍  
エルジア航空宇宙局、X-02の開発を開始

1999.07.08 クリシズ、ロシア境界を突破



xx.xx オースリア国防軍、空母ステル脱役  
オースリア、ユーロパニアと共同でアークバードを衛星  
軌道に送り脱去プラットフォームへ方向転換

2000.04.xx エルジア、農民の受け入れ拒否

2003.夏 エルジア、中立国サンバシオンに侵襲開始  
エルジア、ストーンヘンジを操縦。対空迎撃機として運  
用を開始する

08.22 F C U大統領、エルジアヘルガン施設及びサンサ  
ルバシオン国内から撤退するよう命令

xx.xx F C Uのロバート シンクレア大統領、I S A Fを結成  
I S A F、ストーンヘンジの制空制圧能力の前に敗戦を  
受ける、ロシア系まで撤退

09.14以降 I S A F、第一次ストーンヘンジ攻撃作戦を実施するも  
失敗

同司令官は中野で、南方面軍司令官  
だった前年、南進スクリューで反政府勢力  
の半島島を制圧した経歴を持つ

自国と中央ユーリア島の機嫌(U T O)  
加盟国の機嫌の両方に必要とされる  
近隣の機嫌、主要都市への地下シェル  
ター増設、自国の海外駐留軍の撤退、地  
球衝突に起因する恐慌不安を助ける、  
インターネットや携帯電話などのパー  
ソナルユース向けの通信網の構築

機嫌方面に展開している第5艦隊が海  
湾フロンティアに向けて移動  
ユースタス自治州に侵するアンバー兵  
和国機嫌では、F C U軍とエルジア軍の  
総み合いが依然続いており、上記F C U  
軍艦隊によってI U N国艦隊は後退  
を余儀なくされる

迎撃前、元オースリア空軍所屬ウィザード  
隊クワイン・シヨアからと思われる  
密着情報によりオースリア特殊部隊が暗  
黒を襲撃、元オースリア空軍所屬ウィ  
ザード隊グランドキャリ、イーザン  
ボルトが殺害、イデオロギ・ベレンジャー  
が首謀者として逮捕、ウィザード隊隊長  
のジョシュア・プリストも、事件への  
関与から逮捕される、ユーロパニア融  
和政策に反対しての計画

当初はオースリア、ユーロパニアも参加  
の意思を示していたがベルカ戦争復興  
のため参加できなかった

2004.xx.xx I S A F、総司令部をノースポイントに置く

10.10 I S A F、セントアークに集結しつつある連合軍の撤退  
のため、シェズ山山頂にあるレーザー施設を破壊

11.23 I S A F、コンペース港に停泊するエルジア軍の無敵艦  
隊と呼ばれるエイグル艦隊を撃沈させる

12.31 コモロ群島でI S A Fとエルジアによる大規模な空戦が  
行われる

xx.xx ビンセント・ハーリング、第48代オースリア連邦大統領に  
就任

2005.01.24 I S A F、ユーリア大陸に上陸

02.28 I S A F、エルジア軍の防衛線であるタンゴ線を越える  
ため、イスタス要塞を襲撃

03.14 エルジアによって保護名目で拘束されていたストーンヘ  
ンジ技術者及びその家族らが亡命

04.02 I S A F、ストーンヘンジを破壊

05.18 I S A F、ユーリア大陸北部のアスクリューより上陸

07.10 I S A F、サンサルバシオン解放

08.15 I S A F、エルジアの最終防衛ラインであるウィスキー  
防壁を突破

09.19 エルジア首都ファランティが陥落し、エルジアはI S  
A Fの降伏勧告を受け、大陸戦争終結

09.26 エルジア軍降伏により、メギリスが占拠  
I S A Fのメビウス降参の活躍によりメギリスを破壊

xx.xx I S A F主導の下、エルジア暫定自治政府発足  
オースリアテレビ局O B Cのドキュメンタリー番組でベ  
ルカ戦争の真実が伝えられる

2006.09.2x 自由エルジアによる武装蜂起勃発  
xx.xx 自由エルジア、メビウス1により鎮圧される

2008.08.21 アークバード会議開催

2010.09.23 オースリア、ランダース峰中に所属不明機が飛来。オース  
リア国防空軍ウォードッグ部隊が交戦するも2機のみが帰還

09.24 オースリアに所属不明のS R-71偵察機が飛来。沿岸警備  
隊が対空迎撃ミサイルを当てて

09.27 ウォードッグ隊、所属不明機と交戦  
ユーロパニア、宣戦布告と同時にオースリアのセント  
ヒューレット港を襲撃、環太平洋戦争勃発

2010.09.30 ユーロパニア、シンファクシ鎮潜水空母初号艦シン  
ファクシが初の試航参加



オースリア国防軍所屬空母ヴァルチャー、バザードの2  
隻がイギリス海峡にて撃沈

オースリア、アークバードの戦線投入を決定

10.04 ユーロパニア、シンファクシ鎮潜水空母初号艦シン  
ファクシがサンダ島沖で撃沈される

10.22 エイカーソン 事件発生

10.25 アークバード、補給物資に侵入された爆発物により動力  
部が破壊され、制動不能状態に陥る

11.01 オースリア、ユーロパニア南東部のバスターク半島南部  
沿岸から本土侵襲開始

これによりエルジャ軍はノースポイン  
トへの侵攻を無期限延長する

オースリア・ユークトバニア間の融和政  
策が確立

ケイ・ナガセが新機軸を打ち出す  
イクシオン701使、702使に搭乗し、取  
出す

アニア、中央ユーゴア、オースリア、ユーク  
トバニア、ベルギー、ノルランド、エル  
ジャ軍を自由政府が打ち出さず、核不  
拡散などについて決定がなされた  
また、先のスリランカ軍下、大規模戦争な  
どによって発生したユーゴア大戦の難  
民問題についても、解決が図られた  
包括的停戦協定条約 (C T B T)  
第二次大戦後形勢条約 (S T A R T 2)  
大気汚染防止条約、アークバードにて開議  
された G 7 サミット (先進国首脳会議)

ウォードッグ隊1機、ジャック・パー  
レットが撃墜され、捕虜となる

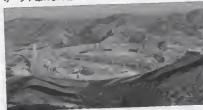
オースリア連邦大統領ビンセント・ハー  
リング、中立国ノースポイントへ移動中  
に殺害される  
これによりアップルルース大統領が  
政権を握り、オースリア政府内に行動ム  
ードが異なる

「だが、それが勝ったかは、歴史が決めることだ。だが、1つだけ言えることがある。」

2005.9.26

大規模戦争をISAF軍の勝利に  
導いたエースパイロット、メビ  
ウス1、メビウスを破壊し、か  
つ敵艦的な生産を減じた後を見  
た要領者！ S A F 空軍、スカイ  
アイ軍制空は、敵艦沈没を導き  
て上記の空軍を倒して、戦争  
を終結させる力を持つこととは  
どんな存在かを驚かした、1  
つの事例を再考する。

- 11.02 ユークトバニアの学術都市ドレスデナの工科大学にオー  
シア軍機の襲撃が打ち込まれ、死傷者が出る——
- 11.04 オースリア連邦バーナナ園都市にて、ユークトバニア特殊  
コマンド部隊による結核ガステロ発生  
オースリア連邦アビート国際空港にて、ユークトバニア軍  
による奇襲攻撃が行われる
- 11.14 ユークトバニア、シンファクス級潜水空母2番艦リム  
ファクス、ラズグリーズ海城に撃沈
- 11.29 オースリア連邦ノヴェンバー市で行われた平和式典中、  
ユークトバニア航空部隊が襲撃——
- 12.06 ユークトバニア、最終防衛地点であるクルイク要塞が  
オースリア軍により陥落



- 12.07 ウォードッグ隊にスパイ容疑が掛けられ、捜査員のビー  
ター・N・ビーグル、報道班員のアルベール・ジュネットら  
と練習機を乗り取り逃走、空母ケストレル所属マークス  
スノー大尉の搭乗するF-14Aによって全機撃墜される
- 12.09 ベルカ公国内のシュティアー城に閉居されていたオース  
リア連邦ハーリング大統領が救助される
- オースリア大統領直轄ラズグリーズ隊が創設される
- 12.19 核兵器を搭載したアークバードがユークトバニアのオク  
チャプスク市を攻撃するため大気圏摩擦機動を実施し、  
大気圏内に降下
- アークバード、ラズグリーズ部隊により撃墜される
- 12.23 ユークトバニア軍部によって監視されていたユークトバ  
ニア連邦共和国の国家元首セリョージャ・ヴィクトロ  
ヴィッチ ニカノールが救助される
- 12.29 セレス海溝戦——
- 12.30 オースリア空母ケストレルが撃沈  
オースリア連邦ハーリング大統領とユークトバニア共和国  
ニカノール首相、テレビ演説で両国軍に脱隊解除を求める



オースリア ユークトバニアの連成軍、オースリア信託政治  
領ノースオースリア州スーデントールにあるグラッダー  
I G 社に強制閉鎖措置

- 12.31 天文学者がSOLGの落下を発見、正確な落下予測地点  
の情報をオースリア軍部に伝える  
ラズグリーズ部隊、元ベルカ空軍オブニール・グラッ  
バクのダブル艦隊を撃破  
ラズグリーズ部隊、オースリア首都オーレッドへ向かっ  
て落下するSOLGを破壊する  
環太平洋戦争終結

これによりユークトバニア内のオース  
リア軍が強化  
事件に関連した疑いのあるウォードッ  
グ隊、オースリア首都オーレッドの軍議室  
機関に召還

黒色飛行中だったウォードッグ隊員、  
アルヴィン・H・ダヴンポート大尉が  
戦死

このとき、アークバード運用後継者の  
オースリア軍機飛行士ジョン・ハーバ  
ードがアークバードより脱出

オースリア国防軍ケストレルへと搬送  
したユークトバニア艦と、ユークトバ  
ニア艦隊の討伐中、オースリア海軍艦隊も加  
わり三つ巴となる  
ケストレルより発艦したラズグリー  
ズ部隊がこれを鎮圧

破壊衛星SOLGのコントロール施設  
を破壊する









[illegible]

ACES at WAR  
A HISTORY  
戦空の英雄達

2011年10月13日発行

編 劇 作 株式会社ILCA  
発 行 人 石川 祝男(バンダイナムコゲームス)  
印 刷 株式会社ネットワーク  
発 行 株式会社バンダイナムコゲームス  
〒140-8590 東京都品川区東品川4丁目5番15号/バンダイナムコ未来研究所

ACE COMBAT 04 shattered skies: © 2001 NBGI  
ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR: © 2004 NBGI  
ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR: © 2006 NBGI

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation. F-14 Tomcat is trademark of Northrop Grumman Corporation.

© GeoEye/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

本書の無断複製・複製・転載を禁じます。  
落丁・乱丁は商品到着後8日以内にサポートセンターまで電話、もしくはWEB上のお問合せフォームからご連絡ください。  
修理、交換の対応をさせていただきます。  
お電話でのお問い合わせ ■ TEL 044-280-0732 受付時間 月～金(祝日除く) 10:00～17:00



